#346 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

25 PAGINA'S AAN REVIEWS VAN CRITICI DIE KRITISCH DURVEN ZIJN!

STARFIELD

ONTDEK EEN GEHEEL NIEUW HEELAL

TEARS OF THE KINGDOM ROLLEN OVER ONZE WANGEN • OOK PLAYSTATION IS SCHULDIG AAN GAMEMOORD • DE DIGITALE WONDERLANDEN VAN ALICE • WARME HERINNERINGEN AAN SEGA'S LAATSTE CONSOLE • HET NIEUWE GRAFISCHE PARADEPAARDJE VAN EA • DE MAKER VAN STARDEW VALLEY MAAKT ER CHOCOLA VAN • XDEFIANT DOET GOED WAT CALL OF DUTY FOUT DOET

WWW.PU.NL
JUNI 2023
€ 7,75





Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar € 64,95 (€ 5,41 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar € 38,00 (€ 6,33 per editie)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

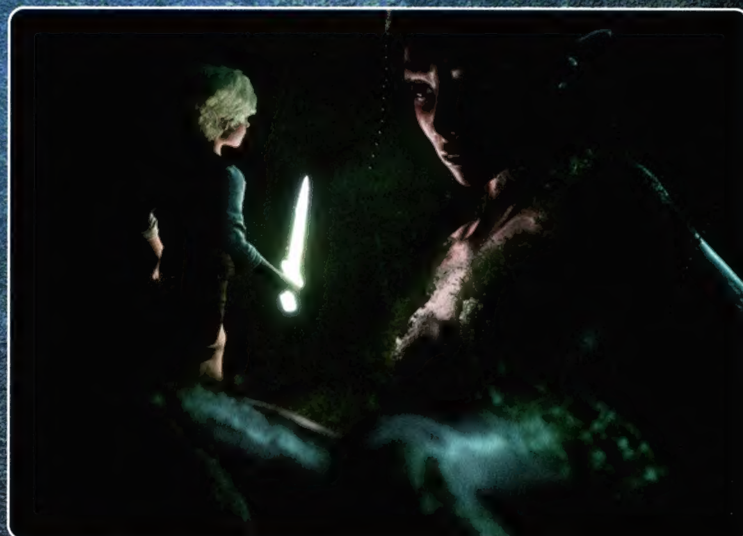
IT'S ALL IN THE GAME

Verse gear voor Geralt



Met de hoofdcampagne van The Witcher 3 in de benen is het tijd voor de eerste DLC: Hearts of Stone! De Witcher-gear van Geralt op deze foto komt uit de Netflix-serie, een gloednieuwe toevoeging in de current-gen patch!





Sick sprookje



Ik kan Bramble: the Mountain King niet genoeg aanraden. Avontuurlijke noordse fabels, prachtig gebruik van licht en muziek, in de huid kruipen van een schattig jochie en natuurlijk de CREEPY bazen die je tot een bloederige pulp slaan als je niet uitkijkt. Een perfect (en volkomen normaal) sprookje voor het slapengaan.

Pelilist of journokaan



Ik vond The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom al briljant vóórdat ik een pelikaanmeneer tegenkwam die me een baan aanbood als journalist voor z'n krant. Natuurlijk zei ik ja en toen nam hij afscheid met deze woorden. Wat een game!





Bugbot



In Groningen noemen ze dit een oalfmoale. Vrij vertaald is dat een 'half-malle', iemand die niet eens in staat is om helemaal mal te zijn dus. En deze zwaartekracht trotserende, rechtopstaande halve robot is verre van het meest malle wat ik gezien heb in Star Wars Jedi: Survivor.



Pag. 020



Pag. 026



Pag. 046



Pag. 052



Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Cody van den Bogert, Martin Verschoor, Rogina Hassan, Dwayne Vrancken*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

DIT IS NIET ROBO-WOUTER



Nu de hele wereld in rep en roer is vanwege ChatGTP en AI, is de vraag natuurlijk of we de PU ook kunnen laten volschrijven met zo'n online tekstgenerator. Dat lijkt me nog evenveel toekomstmuziek als de zelfbewustwording van Skynet, want ik kreeg dit resultaat:

'Yo gamers. Het is weer tijd voor een nieuwe editie van ons gaming magazine en boy oh boy, wat een maand was het! Er zijn zoveel games uitgekomen en gebeurtenissen geweest dat ik nauwelijks weet waar ik moet beginnen. Maar goed, als hoofdredacteur van dit tijdschrift ga ik toch een poging wagen.

Laten we beginnen met de game waar iedereen het over heeft: Resident Evil Village. De game is eindelijk uitgekomen en we kunnen gerust stellen dat het een ongelooflijk succes is. De horrorgame zit vol spanning, actie en bloed en we kunnen niet wachten om er nog meer over te vertellen in onze review. Maar het was niet alleen Resident Evil dat deze maand indruk maakte. Returnal, een sci-fi actiegame van ontwikkelaar Housemarque, werd ook uitgebracht en heeft ons helemaal omver geblazen. Met de hoge moeilijkheidsgraad en de constante spanning heeft de game ons op het puntje van onze stoel gehouden. En dan was er ook nog de release van New Pokémon Snap. Als Pokémon-fan ben ik persoonlijk heel blij dat deze game eindelijk is uitgekomen. De game is ontzettend schattig en laat ons op een unieke manier de Pokémon-wereld verkennen. Zoals je ziet, was er deze maand weer genoeg te beleven in de gaming-wereld. We hebben weer veel te bespreken in deze editie van ons magazine en we hopen dat jullie er net zoveel zin in hebben als wij. Let's game on!'

Blijkbaar denkt ChatGTP dat het mei 2021 is, maar los daarvan heeft hij PU's gebruik van Engelse begrippen goed onder de knie. In al mijn karakteristieke bescheidenheid, die geen AI hopelijk kan imiteren: als ik een iets specifiekere opdracht had ingevoerd (dit was m'n eerste poging), dan had deze roboschrijver misschien een van mijn meest inspiratieloze teksten kunnen evenaren. Daarom een garantie: de teksten in deze PU en de volgende PU's zijn niet gegenereerd door AI. Want er is er geen die een Tears of the Kingdom-review kan schrijven zoals PeterKoelewijn, of XDefiant kan previewen als Tjeerd. Maar hee, ik kan ook leren. Misschien niet zo goed als AI, maar wel dusdanig dat ik de perfecte afsluiter heb voor dit stukje. Komt 'ie: Let's game on! ● *Wouter*



Ondertussen...

Rogina



Ging deze maand...

...per ongeluk naar 'de verkeerde' Comic Con, maar daar ontmoette ik wel een paar van mijn grootste horroriconen, waaronder Art the Clown!

Raf



Liep deze maand...

...voor het eerst tegen 'kunst' op die ik wel begrijp.

Wouter



Ging deze maand...

...naar meerdere premières van films, zoals die van Guardians of the Galaxy Volume 3. Want naar de bios gaan is al dolle lol, maar zo'n special film-event is nog nét even dat beetje leuker!

Marvin



Kreeg deze maand...

...een nieuw plakplaatje. Terwijl ik dit type zit ik in de helse-jeuk-/schilferfase, maar het is het dubbel en dwars waard.

Jacco



Ging deze maand...

...TWEE KEER kapot bij Metallica.

Jurjen



Reisde deze maand...

...met Peter Riezebos naar verschillende PU-lezers, voor het weggeven van games! De games die Peter voor zijn kunstproject had uitgespeeld, om precies te zijn. Zo kom je nog eens ergens, zoals op de gamezolder van Robert Groen, die daar al een aardige collectie had staan.

Alie



Moest deze maand...

...toch al een gamerwaardige selfie maken. Ik mag namelijk een workshop aan kinderen geven over het schrijven van gamerecensies en daar was ook wat beeldmateriaal voor nodig! Twee vliegen enzo.

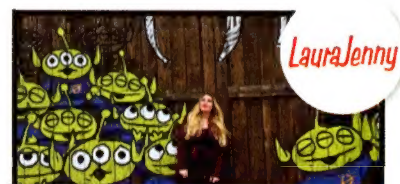
Cody



Zocht deze maand...

...uit wat nou eigenlijk de vijf beste Zelda-games ooit zijn. Daarvoor moest ik wel wat hulptroepen inschakelen, anders was het vijf keer Majora's Mask geweest. Het resultaat luister je in de Bonuslevel-podcast!

LauraJenny



Liep deze maand...

...PeterKoelewijn tegen het lijf in Disneyland, waar we beiden waren voor de première van Guardians of the Galaxy Vol. 3. Euh, zijn dit de verkeerde ruimtebeesten?

Florian



Bouwde deze maand...

...eindelijk mijn Lego Bowser helemaal af. Deze had ik al even, maar nu had ik er eindelijk tijd voor tijdens een weekendje Terschelling. Zo cool, ik heb meer gaming-Lego nodig in m'n leven!

Martin



Mocht deze maand...

...niet meerijden, ik moest gewoon zelf maar lopen.

Wordt vervolgd...

Alle PU's digitaal

Dit jaar vieren we ons 30-jarige bestaan. Ja, je leest het goed: we bestaan al 30 jaar. Het is grappig om af en toe nog een oud nummer erbij te pakken en te kijken wat we vroeger speelden, of om die ene review van Kees nog eens te bekijken. Maar we begrijpen dat je niet altijd zin hebt om op zolder te zoeken naar dat ene exemplaar - of misschien heb je ze zelfs niet meer.

Hoewel de magazines van de afgelopen jaren digitaal beschikbaar zijn via onze website, hebben we de oudere exemplaren alleen nog maar op papier. Maar dat gaat veranderen, want we zijn begonnen met het digitaliseren van alle nummers, zodat je ze allemaal digitaal kunt lezen, op een PUSB-stick. 30 jaar aan PUre nostalgie in een klein doosje. Mooi, niet? Dus hup, naar pu.nl/PUSB en score 'm.

PU, maar dan door AI

We worden binnenkort allemaal vervangen door AI, of we dat nou willen of niet. Dus dan lees je overal op het internet dezelfde zoutloze stukjes en moet je goed loeren naar een afbeelding om na te gaan of deze nou wel echt is. Maar hee, wij kunnen nu onze redacteuren met Kratos als eindredacteur misschien wel motiveren om de bende op tijd aan te leveren [mag ik in ieder geval blijven om koffie voor 'm te halen? - Marvin].



Costa del Tjeerd

Gaat Tjeerd naar Spanje, dan sleept hij gewoon de hele bende mee om daar door te spelen en ons jaloers te maken.



Power Spy

● Het is dat het zo tragisch is, anders was het de beste grap van de Powerspy geweest van de laatste jaren.

● We bevinden ons namelijk zo ongeveer in een tijd waarin je meer uitkijkt naar een patch dan naar de launch van de game zelf.

● Of veel developers doen geen solide bug-fixing meer, of ze hebben dat hele departement opgeheven.

● En tja, moet je kijken wat er gebeurt als Marvin de teksten in de PU niet meer nakijkt.

● En dat patch je naderhand dus niet meer goed.

● Marvin is dus feitelijk een bug-fixer.

● Een van de oplossingen voor de kapotte games is de games door AI te laten maken. Een computer maakt immers geen fouten.

● Marvin heeft al aan Wouter gevraagd of de redacteuren konden worden ingeruild voor Chat GPT.

● ChatGPT is goedkoper, levert een tekst nooit te laat in, schrijft foutloos en voor de rubriek Ondertussen hoeft Marvin niet zeventien keer een mail te sturen.

● Enige nadeel is dat ChatGPT geen humor en fantasie heeft.

● Maar goed, dat hebben de meeste redacteuren ook niet.

● Ook moet er een oplossing komen voor het testen van games. Want kan AI dat?

● Aan de andere kant, de helft van de spellen start vandaag de dag niet eens op, dus je kan er standaard al een 40 voor geven.

● De game Redfall had eigenlijk beter Redflag kunnen heten.

● Fans van Final Fantasy die in Saudi-Arabië wonen, hebben een probleem. Final Fantasy XVI is daar niet door de keuring gekomen.

● De aanwezigheid van thema's als gokken, naaktheid, geweld, seks en het gebruik van drugs en alcohol waren voor de Saudi's net even te veel van het goede.

● Feitelijk mag daar dus alles wat leuk is niet.

● En dan is het er ook nog eens bloedheet... »

oPUnie

WARME GAMES

We hebben er lang op moeten wachten, maar bij het schrijven van deze editie van de oPUnie braken de eerste echte zonnestralen door en werd het buiten eindelijk lekker warm. Hopelijk heeft dit fijne weer ook echt doorgezet wanneer jij dit leest.

Anyway, warm weer betekent ook meer tijd buiten doorbrengen. Heeft dat gevolgen voor onze gamesessies? Met andere woorden, spelen we minder games gedurende de lente en zomer? We vroegen het de redacteuren. Die overigens altijd zonnig in het leven staan. Of het buiten nu 34 graden of -10 is.





Het ligt vooral aan de game die ik op dat moment speel. Ook al is het buiten een graadje of 27, als de game fijn is... gaan gewoon die gordijnen dicht.



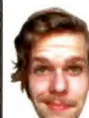
Waarschijnlijk wel een beetje minder. Gelukkig drogen de grote releases een beetje op in de zomermaanden.



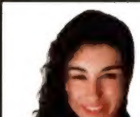
Dat valt mee. Het is meer dat ik dan mijn consoles wat meer links laat liggen en de handhelds zoals de Switch en (hopelijk snel) de Steam Deck of ROG Ally pak en meeneem naar strand en zwembad. Of in de avond in de tuin. Op vakantie game ik nooit. Harde afspraak met mijn vriendin. Die twee weekjes per jaar moet kunnen.



In de zomer speel ik ongetwijfeld minder games. Maar tot nu toe ga ik in de lente nog steeds hard, hoor. Vooral de wat koudere start van de lente is daar wel een oorzaak van. In de zomer ben ik veel meer op pad en dan komt het logischerwijs niet van lange gamesessies.



In de zomermaanden heb ik féts meer vrij, en als ik dan niet mijn backlog enigszins wegwerk, wanneer moet het dan? Bij hele hoge temperaturen blijf ik sowieso liever binnen zitten, anders loop ik met een permanente migraine rond. Dus dan wordt er ook genoeg gegamed.



Ik game niet per se minder in het warme seizoen, maar mijn gamepatroon verandert wel opmerkelijk. In de koudere maanden zit ik 's avonds knus onder de dekens een potje te gamen, terwijl ik overdag buiten zo veel mogelijk zon en zuurstof probeer te pakken. In de zomer en lente wordt die hitte overdag me écht te veel, dus dan zit ik in de piekuren van de zon bij de airco te gamen, zodat ik 's avonds als het wat meer afgekoeld is de buitenwereld kan verkennen. Wat veel spannender klinkt dan het is, want waarschijnlijk loop ik naar de winkelstraat en terug. Maar beweging is hoe dan ook goed.



De nieuwe Xbox-controller is... apart.



twitter.com/GKJJ

GAMERS HEBBEN MEER MACHT DAN ZE DENKEN

Het gamejaar 2023 kent twee gezichten. Ten eerste is het een jaar dat ons gamers al een aantal hele vette games heeft gebracht. Hogwarts Legacy, Resident Evil 4 Remake en de remake van Dead Space, om er maar een paar te noemen. En er komt nog zoveel meer bij. Ik ga er bijna blind vanuit dat The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, Diablo 4, Starfield, Final Fantasy XVI en Spider-Man 2 ook waar voor hun geld gaan leveren.

2023 begint echter ook meer en meer een jaar te worden waarin de industrie zich van zijn slechtste kant laat zien. Elke maand komen er wel een of meer stinkers uit. Een spel dat niet af is, een titel die duidelijk veel content mist of een PC-port die kapot aanvoelde.

Dat games niet goed of buggy zijn, dat kan. Dat is van alle tijden. En ik begrijp dat ook wel. Games maken is anno 2023 lastig. Vele malen lastiger dan voorheen. De spellen zijn groter, complexer en er moet veel meer in kunnen. Logisch dat je dat niet 100 procent foutvrij krijgt. Maar stel het dan uit of maak het Early Acces en neem gamers mee op de reis naar perfectie.

Maar nee, uitgevers leggen games die kapot zijn willens en wetens in de schappen. Willens en wetens. Ze zijn immers zo buggy dat elke idioot dat tijdens het bugfixen ziet. En toch doen ze het. Alsof we als gamer achterlijk zijn. Dit gedrag verfoei ik. Wij kunnen ook geen PU uitbrengen waar de nietjes niet in zitten en een kwart van de pagina's onleesbaar is omdat de drukpers niet goed was afgesteld. Nu ja, het kan wel, maar dan is het snel klaar met het blad.

Het kutte is ook dat broken games verkopen. Dat gamers de ellende blijkbaar voor lief nemen en vertrouwen in de belofte dat alles ooit goedgepatcht wordt. Iets wat vaak wel gebeurt, maar pas na vele maanden. Waarom pikken gamers dat? Niemand die schouderophalend de bioscoop uitstapt als de film na driekwart stopt omdat hij niet af was. Niemand die een boek koopt waarvan de laatste pagina's ontbreken of onleesbaar zijn.

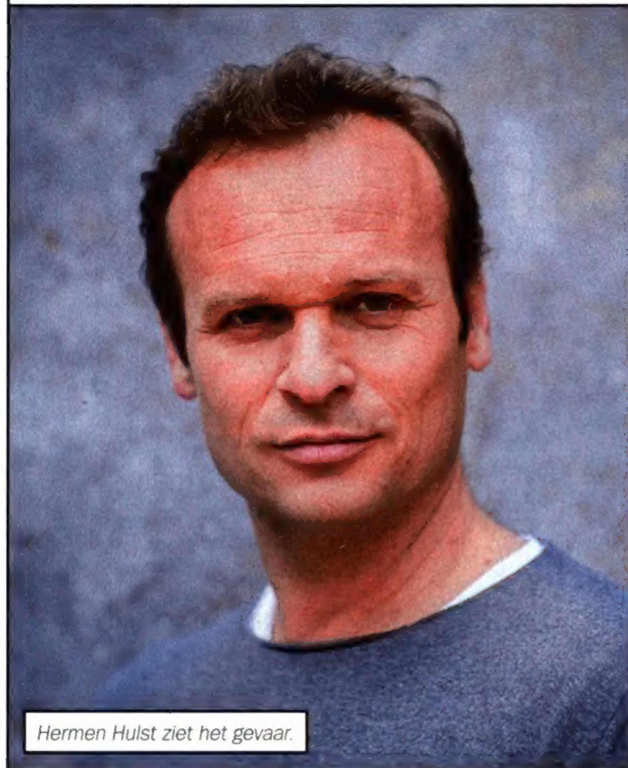
Ik kan dit gedrag wel verklaren. Gamers kijken uit naar games. En niet zo'n beetje ook. Het maakt een belangrijk deel van hun leven uit. Als je een aantal jaar met smart op een spel wacht, dan wil je die meteen spelen als hij uitkomt. Zelfs als er gebreken zijn. Hoop doet immers leven.

Dit gedrag zorgt er echter wel voor dat uitgevers doorgaan met het uitbrengen van kapotte games. Ze gokken erop dat het merendeel van de gamers het pikt. Alleen jullie kunnen dat gedrag afstraffen. Pre-order niet, bijt de tanden even op elkaar en wacht tot (social) media laten weten dat de game echt speelbaar is. Alleen zo leren uitgevers deze vervelende trekjes af. Anders niet.





"Dat we tien live-servicegames maken betekent niet automatisch dat we tien Fortnites of Destiny's gaan produceren."



Hermen Hulst ziet het gevaar.

Power Spy

- Naar verluidt is Sony bezig met de productie van de PS5 Pro. Die zou eind 2024 moeten uitkomen.
- Dat is welkom nieuws voor de fijne beroepsgroep die scalpers heet. Zij raken momenteel hun PS5's nog niet aan de straatstenen kwijt.
- Aawhhh, wat zielig...
- De Britse mededingingsautoriteit heeft de aankoop van Activision Blizzard door Microsoft afgekeurd.
- Ze namen die beslissing niet vanwege de concurrentie op de console-markt, maar vanwege de mogelijkheid van dominantie van Microsoft in cloudgaming.
- Heeft de CMA überhaupt gecheckt of er via de cloud gegamed wordt?
- Een bedrijf wordt vandaag de dag dus al tegengehouden als ze investeren in een markt die er nog niet is...
- Sowieso waren de 450+ pagina's aan argumentatie die de CMA bij de uitspraak leverde, nogal opmerkelijk.
- Zo stellen ze dat Google Stadia gefaald heeft omdat ze geen toegang hadden tot Call of Duty.
- Heeft de CMA weleens een online shooter gespeeld via de cloud?
- Wie weet dat zij dat stotteren leuk vinden, gamers in ieder geval niet.
- Ook apart, de CMA meldde dat een partij (= PlayStation) meldde dat ze een manier hadden gevonden om games via de cloud soepeler te laten draaien dan op een console.
- Dan zouden ze de console waarop ze dit getest hebben eens na moeten laten kijken, want die lijkt de Powerspy rijp voor de sloop.
- Maar goed, PlayStation lijkt zijn zin te gaan krijgen, want de deal is vooralsnog stuk in Groot-Brittannië.
- Hoogste tijd daarom dat ze nu stoppen met zeuren en gewoon weer games gaan maken.
- Met alleen Spider-Man 2 als enige grote first-party game is 2023 nu niet bepaald een rijk gevuld jaar.
- Of ligt dat ook aan de gedragingen van Microsoft? »

Power Spy

- Xbox-baas Phil Spencer nam de schuld voor het falen op zich.
- Hij is de baas, dus draagt hij de verantwoordelijkheid.
- Spencer is overigens wel heel enthousiast over de Xbox Showcase van 11 juni.
- Het zou me wat wezen als 'ie dat niet was...
- En een liveshow kun je niet patchen...
- Als er zoveel nieuwe handhelds uitkomen, dan kan de Powerspy net zo goed zijn laptop weer in de rugzak doen.
- Net zo zwaar.
- Er komt dit jaar nog een Call of Duty-boardgame.
- JJ slaat die even over, aangezien zijn vriendin geen zin heeft om de hele tijd de speelstukken en het -bord overal in de kamer aan te treffen als de beste man weer eens een potje verloren heeft.
- Een kapotte controller vind je net even wat makkelijker.
- In de VS heeft een groep 50+-gamers geklaagd dat ze door de industrie genegeerd worden.
- Ze vinden dat ontwikkelaars bij het maken van het merendeel van de games niet genoeg aan de oudere gamers denken.
- De Powerspy ging goed stuk op dit pareltje van een nieuwsbericht. Want wat willen ze dan dat de developers gaan doen?
- Walking Football introduceren in Fifa?
- Meer main-characters in games die last hebben van hun rug, opvliegers krijgen of moeilijk pissen?
- Speciale maps in Call of Duty waarin de soldaten heel langzaam en moeizaam bewegen?
- Een mode in F1 waarin alleen met scootmobiels gereden mag worden?
- Een Amerikaan is onlangs goed door Nintendo te grazen genomen.
- De man in kwestie maakte deel uit van het hackerscollectief Team Xcuter, dat illegaal Nintendo-games aanbood. »



STOP NOOIT 'FALL' IN DE NAAM VAN JE GAME

De game Redfall werd niet bepaald lovend ontvangen. To put it mildly. Dat is natuurlijk klote voor de ontwikkelaar en de uitgever, maar ze hadden het vooraf kunnen weten. Games met 'Fall' in de titel scoren de laatste jaren commercieel namelijk vrijwel allemaal dramatisch. Godfall, Fallout 76, Killzone: Shadow Fall, Titanfall, Babylon's Fall, Resistance: Fall of Man. Moeten we doorgaan...

COUNTER-STRIKE ALS MEDIA-OUTLET

Dat veel Russen momenteel Counter-Strike spelen, heeft niks te maken met de kwaliteit van het spel. En alles met nieuws. De game is voor Russen, met dank aan de Finse krant Helsingin Sanomat, namelijk de enige manier om ongecensureerd nieuws over de oorlog te bemachtigen. De krant heeft twee designers ingehuurd om een custom Counter-Strike: Global Offensive-map te maken. In de de_voyna-map kunnen spelers zich vrij op de map bewegen en nabij een vlam toegang krijgen tot een verborgen kamer. In die kamer is allerlei informatie te vinden over de oorlog, van het aantal Russische soldaten dat gesneuveld is tot massagraven die ontdekt werden na slachtpartijen, en onschuldige burgerslachtoffers. Realistisch spelletje dus...





Hoe goed Phil Spencer Redfall vond? Hij speelde het exact 37 minuten...

"Niets is moeilijker voor mij dan de Xbox-community teleur te stellen. Om te zien hoe zij het vertrouwen verliezen en teleurgesteld raken. Ik ben boos op mezelf. We zullen ons proces herzien."



Had Redfall dan ook uitgesteld, Phil Spencer.

DE 'BROKEN' GAMES-TREND

Redfall, de PC-port van Forspoken, de PC-port van Star Wars Jedi: Survivor, de PC-port van Wo Long, de PC-port van The Last of Us, de PC-port van Hogwarts Legacy... Allemaal recentelijke games die broken waren bij launch. Hebben we te maken met een kleine crisis in de industrie, of valt het wel mee? Kunnen we uitgevers nog wel vertrouwen? We vroegen het enkele redacteuren.





Het valt nu wel extra op omdat er een paar grote releases op rij niet lekker verlopen, maar dit is natuurlijk niet de eerste keer en het zal ook zeker niet de laatste zijn. Ik hoop dan ook dat een paar partijen in ieder geval het beste voor hebben met gamers en niet alleen aan de eigen portemonnee denken.





Games worden steeds complexer en het patchen steeds makkelijker. Ik denk dat die combinatie ervoor zorgt dat we dit nog wel vaker gaan meemaken. Helaas. Ik denk dan ook dat je geen enkele ontwikkelaar blind moet vertrouwen. Ze leveren allemaal weleens een schijtgame af.



De lat voor games ligt de afgelopen jaren gewoon veel hoger, voornamelijk op technisch gebied. Phil Spencer gaf de schuld van Redfalls problemen aan interne doelen die de ontwikkelaars niet hadden gehaald. Maar ja, wie stelde die doelen en wie vond het dan alsnog een goed idee om een game uit te geven voor 70 euro, ondanks die niet behaalde doelen? Studio's moeten voortaan pas écht beloftes gaan maken als die beloftes al waar zijn gemaakt, want vrijwel iedereen heeft in het verleden laten zien dat ze wel degelijk coole games kunnen maken.





Hoe ingewikkelder games worden, hoe groter de kans dat er iets fout gaat, en dus krijg je vanzelfsprekend meer bugs. Maar 'meer bugs' is het probleem vaak niet. Bethesda staat er al jaren bekend om dat ze games uitbrengen die er vol mee zitten, en ik stoor me daar zelden aan. Ze zijn niet gamebrekend, halen de fun niet uit het spel (ze leveren vaak méér hilariteit op), en daarbuiten zijn het vaak nog fantastische games waar ik met gemak 100+ uur in stop. Het wordt pas een probleem als je een gloednieuwe Xbox-exclusive uitbrengt die op fucking 30 fps draait, of beloofde features gaat schrappen om toch maar een releasedatum te halen, of als bugs je plezier in de weg zitten. En helaas gebeurt dát steeds vaker. Daarom moet je uitgevers ook niet blind vertrouwen; stel je aankoop uit en wacht op de reviews, zo simpel kan het zijn. Hoe meer mensen dat doen, hoe groter de kans dat bedrijven als Microsoft niet langer hun ontwikkelaars pushen om onrealistische doelen te halen.





Ik heb inderdaad het gevoel dat ik de afgelopen vier jaar steeds meer games heb zien uitkomen die echt nog heel veel tijd en liefde hadden verdiend. Cyberpunk, de Grand Theft Auto-trilogie, Gotham Knights en Pokémon Scarlet & Violet haal ik me dan direct voor de geest. Maar desondanks schaf ik games van FromSoftware, Team Ninja, Capcom en Ninja Theory nog steeds zowat blind aan. Ze staan altijd garant voor kwaliteit en zijn mijn pre-order vaak meer dan waard.



Ik wil nog niet van een crisis spreken, maar fraai is het allerminst. Zeker PC-gamers worden hier zwaar getroffen. Alsof ze het niet waard zijn om een goede game voor te maken. Gezien de recessie en de hoge kosten van development is de druk op geld verdienen alleen maar toegenomen. Ik ben dan ook bang dat we dit meer gaan meemaken. Je hebt immers de patch als vangnet.

Power Spy

- Naast een gevangenisstraf van veertig maanden moet de hacker Nintendo ook tien miljoen dollar terugbetalen.
- Aangezien de man weinig verdient, is hij daar de rest van zijn leven mee bezig.
- Om dit verhaal nog wat meer bizar te maken, heet de boosdoener ook nog Gary Bowser.
- We shit you not...
- Er is weer eens een zeldzame Pikachu-Pokémonkaart verkocht voor veel kluiten. In dit geval 300.000 dollar.
- Als je dat in deze tijden van recessie kunt missen, heb je echt te veel geld.
- FromSoftware gaf de afgelopen maand aan dat gamers na de release van Armored Core 6 in augustus niet al te lang hoeven te wachten op de volgende game.
- Dat terwijl Amored Core 6 dus dik een jaar na Elden Ring uitkwam. En die game op zijn beurt weer een kleine twee jaar na Sekiro.
- Dit terwijl de meeste ontwikkelaars hun spellen na vier jaar nog niet af hebben.
- Het frustrerende voor deze developers is ook nog eens: alle games van de Japanners zijn én goed én af.
- Je zou de handdoek bijkans in de (Elden) Ring gooien.
- Cliff Bleszinski wil zijn laatste (en fors geflopte) game Lawbreakers weer terugzien.
- De Powerspy zou zeggen: loop naar je kast toe, pak de game eruit en klaar is Kees.
- Hogwarts Legacy heeft Warner Bros. op dit moment meer dan 1 miljard omzet opgeleverd.
- Ook The Super Mario Bros. Movie is inmiddels goed voor meer dan 1 miljard aan inkomsten.
- Waar je dus geen 'Fall' in je titel of naam moet hebben, ligt dat blijkbaar bij de naam Bros. heel anders.
- Overigens zweerden de PU-redacteuren tien jaar geleden dat films gebaseerd op een game altijd kut zijn...
- Het tij kan verkeren.
- Dat hoopt Phil Spencer ook.

PC | XBOX SERIES X/S | COVERVIEW

STARFIELD

ONEINDIGE MOGELIJKHEDEN IN EEN EINDIG UNIVERSUM



'Skyrim in Space', 'Han Solo Simulator' of 'Bethesda's Space Odyssey'; hoe en wat je Starfield ook noemen wil, de grenzeloze belofte spat ervanaf. De grootste sterrenstaarders van de redactie, Marvin, Wouter en Raf, stappen net van hun parabolische vlucht in voorbereiding op de grootse ruimtereis, en delen elk hun unieke visie op de aankomende ruimte-exploratie-RPG.

Om de vele facetten van Starfield te kunnen vangen in één artikel, hebben we van deze coverview een 'three men job' gemaakt. Drie uiteenlopende persoonlijkheden die in ieder geval vier dingen met elkaar gemeen hebben: ze houden van RPG's, Bethesda's eerdere werk op dat gebied, ruimte-exploratie en videogames in het algemeen. Redenen genoeg om alvast de agenda voor een groot deel van september ingeruimd te hebben voor de ontdekking van een geheel nieuw universum, een plaats tussen de sterren waar we heen kunnen gaan. En nog een keer. En hopelijk dan nóg 3000 keer. Hoe leuk dat belooft te worden, daar speculeren onze redacteurs over in drie segmenten: Raf heeft het over ontdekken, Marvin over de actie en Wouter over het verhaal. Nu dan, naar de sterren en daar voorbij!







Marvin, Wouter en Raf

STAREN NAAR DE STERREN

De kick van de ontdekking

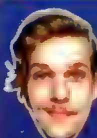


"Voor mij is Starfield een Han Solo-simulator. Stap aan boord van je schip, verken het melkwegstelsel, doe fun stuff." Die woorden komen van Bethesda-veteraan Ashley Cheng. Hij haalt daarmee niet enkel het figuur aan waar Star Wars zowat 75 procent van zijn cool aan dankt, maar triggert bij mij een gameplayverwachting die teruggrijpt naar de hoogdagen van het space-exploration-genre. Ik heb het over de jaren rond de eeuwwisseling en games als de Elite-serie, de vroege X-games, Wing Commander: Privateer en Freelancer. Games die je binnenstapte voor de kick van intense ruimtegevechten, maar waar je uiteindelijk naar bleef terugkeren voor de veel langer vers blijvende uitdaging van gewoon je eigen, oneindige spelwereld. Zelfs al leek dat honderdste zonnestelsel of ruimtestation verdacht veel op de voorbije negenennegentig.
Han Solo is een smokkelaar, dus dat past helemaal in die exploratie en 'vaar-je-eigen-koers'-opzet van Starfield. Je speelt immers een lid van Constellation en dat staat voor de laatste groep ruimteverkenners. Een relatief vaststaand vertrekpunt voor een roleplayinggame uit de Bethesda-stal. Maar maak je niet ongerust, je krijgt meer dan genoeg opties om dat personage te tweaken, inclusief achtergrondverhaal, en dat allemaal met gepaste impact op de gameplay. Zo zeggen ze toch; Marvin vertelt er meer over, later op deze pagina's.

NASA-punk

De beloofde NASA-punk die een meer realistisch verankerde vibe en look belooft, sluit ook meer aan op het doorleefde dat sciencefiction in mijn ogen geloofwaardiger maakt. Hier dus niet de altijd smetteloos glimmende locaties en scheepsinterieurs uit de originele Star Trek of Battlestar Galactica, en die uit games als Mass Effect, Metroid en Halo. Nee, Solo's Millennium Falcon had meer weg van de Nostromo uit die eerste Alien-film. Functionaliteit eerst, gelikte afwerking... ehm.. ooit. Een van de designers zou precies weten waar elk metertje of display in de cockpit voor dient. Een bonus voor de authenticiteit, zolang hij maar niet van ons als spelers hetzelfde verwacht.
Ik hoop dus op een dosis van het recent volwassen geworden No Man's Sky, een meer gestroomlijnde Elite: Dangerous. Voor mij de enige twee games die m'n space-exploration-itch de voorbije twee decennia nog enigszins scratchten. Een schep Star Citizen mag ook, maar enkel omdat ik ervan uitga dat Bethesda daar een ziel aan zal koppelen. Een genre wordt echter niet voor niets stiefmoederlijk behandeld. Starfield moet die exploratie, dat gevoel van nieuwsgierigheid en verwondering, verweven met meer populaire elementen. Het simpelweg "Skyrim in space" noemen mag vast helpen. Dat waarmaken wordt iets pittiger. En als ik écht diep in mijn verlanglijstje mag graven: dan graag dat gevoel dat je 'er effectief bent' zoals in Skyrim, gecombineerd met wat de voorgaande Elder Scrolls-aflevering Oblivion zijn gevoel van richting/bestemming gaf. Een richting waar ik uiteraard op elk moment van mag afwijken, of die me minstens toelaat mijn eigen route, tempo en tussenstops te kiezen. »

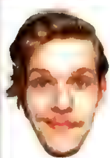
STEALTH?



Bethesda heeft tot nu vrijwel niets laten zien over stealth, terwijl dat altijd een belangrijke rol speelt in hun RPG's. Veel fans vreesden dat dit de eerste Bethesda-RPG wordt zonder sluiperij, maar er is één frame in de gameplaytrailer van vorig jaar die verlossing biedt. Daarop is te zien dat de speler een nietsvermoedende NPC kan pickpocketen. Hoewel er niet bovenaan het scherm een stealth-indicator staat zoals in Fallout en The Elder Scrolls (het bekende oogje), kun je er dus wel van uitgaan dat je weer vanuit de schaduw een voor een vijanden om kunt leggen.

ZOU IK DAN TOCH EEN BRIL NODIG HEBBEN? ALLES IS ZO WAZIG

Staarfield.



Flink arsenaal

Met zoveel sterrenstelsels en planeten om te bezoeken weet je dat er ook een hoop narigheid op je staat te wachten in Starfield. Narigheid die je te lijf gaat met een flink arsenaal aan wapens. Het lijkt erop dat je in totaal twaalf verschillende wapens en gadgets kwijt kunt op een wapen-wheel, terwijl je met een druk op de knop snel kunt wisselen tussen vier daarvan.

"Ik hoop dat Bethesda ons ook met overtuigend menselijke personages omverblaast, aangezien Starfield op alle andere fronten al lijkt te slagen."



Tot nu toe zijn er vrij standaard wapens laten zien; je shotguns, rifles en pistolen - natuurlijk met allerlei verschillende soorten ammunitie (shotgun shells, 7.77mm, etc.). Maar Bethesda kennende krijg je later in het spel ook wel wat meer excentriek wapengeschut; in zo'n gigantisch universum moet wel leuke alien-technologie verborgen liggen, toch?
Het schieten ziet er tot nu toe prima uit, maar waar ik vooral naar uitkijk is het schieten in combinatie met de grav pack op je rug. Ja, je kunt je vijanden verwarren door ineens de lucht in te yeeten en het van bovenaf (kogel)vuur te laten regenen. Al dan niet met frag grenades. Awesome.
Welke vijanden je tegen gaat komen is nog een beetje een raadsel. In ieder geval zal je op een hoop planeten op piraten stuiten. Zo is in de gameplaytrailer te zien dat de Crimson Fleet landt bij een onderzoeksbasis, en scant de speler hun schip om te zien wat ze zoal bij zich dragen. Handig, want die informatie kun je meenemen in je afweging of je zo'n stel piraten wel wil aanvallen of niet. Daarbuiten is er natuurlijk de lokale flora en fauna, die ook behoorlijk agressief kunnen zijn. Ik weet nu al dat het Deathclaw-achtige monster dat in de trailer door nauwe gangetjes op je af komt rennen me in ieder geval een luier of vijf gaat laten vullen.

Lullen voor je leven

Wouter gaf me voor deze preview mee om te schrijven over combat, stealth en het "je ergens uit lullen". En om heel eerlijk te zijn leek dat me aanvankelijk wat ik het minst leuk vind aan Bethesda-games. Begrijp me niet verkeerd, de vaak lompe actie en vele mogelijkheden om gevechten aan te gaan (zei het met een direct vuurgevecht, een sluipsessie, het gebruiken van robots of wat dan ook) gaat er bij mij ontzettend goed in, maar juist wat Wouter en Raf bespreken maken Bethesda-games tot een paar van mijn favorieten: exploratie, het verhaal en de vele facties en personages.
Maar hoe meer ik erover nadacht, hoe meer ik me realiseerde dat álle facetten van die RPG's samenkomen in het "je ergens uit lullen". Want ja, natuurlijk kun je je niet met grof geweld uit elke situatie redden. Soms moet er gepraat worden. Geheel in Bethesda-stijl moet je daarbij rekening houden met verschillende facties (zoals de Crimson Fleet), motivaties van de personages en natuurlijk wat je zelf wil bereiken.

My name Chef

De keuzes die jij tijdens je avontuur maakt zijn van belang, maar ook de keuzes die je vooráf maakt. Zo kun je in de character-creator een background kiezen die beïnvloedt waar jouw personage goed in is. Bethesda houdt er natuurlijk wel van om je in bepaalde situaties meer gespreksopties te geven als je een bepaalde achtergrond hebt, dus hier moet je goed over nadenken; het is een van de redenen dat ik zo hou van hun games. Niet elk personage heeft hetzelfde leven geleid, en daardoor zullen ze andere dingen zeggen, willen en vanzelfsprekend ook beleven - wat zich perfect leent voor meerdere playthroughs.

WAAROM STUUR JE ME NAAR DEZE VERLEPTE PLANEET?

WE HOORDEN EEN KREET

Kreet
TRAITS: Unknown
SURVEY 66.6%
RESOURCES 5/8
FAUNA 0/0
FLORA 0/2
SCAN RANGE 10000M
CURRENT BIOME 50%

CRIMSON FLEET GHOST

Toegang tot een ander gebouw, je makkelijker aansluiten bij een bepaalde factie, een extra beloning voor een quest, het al dan niet kunnen redden van een NPC; je weet nooit waar jouw achtergrond je makkelijker toegang tot geeft, of wat het je moeilijker maakt.
Zo zal een Chef zich in de meest exclusieve keukens van het heelal kunnen lullen, kan een Diplomat lobbyen met politici als geen ander en kan een Gangster zich makkelijker relateren aan de struggles van de straatschoffies die zich ongetwijfeld in de krochten van de grotere ruimtebasissen bevinden. Een Cyber Runner start met de Persuasion-skill (net als de Diplomat, trouwens), waardoor er een grotere kans op succes is bij speech challenges, en het helpt in sommige situaties vast ook dat die zich helemaal thuisvoelt bij de megacorporaties in het universum – zolang er maar credits te verdienen vallen. Of je gaat voor een Cyberneticist, en wie weet sta je dan wel beter je mannetje tegen de vele robots die op je pad komen, zowel in een gevecht als in een gesprek. Dit is slechts een kleine greep uit de beschikbare backgrounds, en ik kan niet wachten om te zien welke mogelijkheden er nog meer zijn.

Springen voor je leven

Bovenop de backgrounds zijn er de Traits, waarvan je er drie moet kiezen als je je personage aanmaakt. Elk levert weer zijn eigen unieke voordelen en nadelen op. Introverts hebben meer endurance als ze alleen reizen, en minder met mensen om zich heen – Extroverts zijn juist het tegenovergestelde. Met de trait 'Kid Stuff' leven jouw ouders nog én kun je ze zelfs thuis opzoeken, wat ongetwijfeld heel wat roleplay-mogelijkheden oplevert – maar 10 procent van al het geld dat je verdient wordt automatisch naar hen gestuurd.
Er zijn ook Traits die bij specifieke facties horen. Als Neon Street Rat ben je opgegroeid op de straten van Neon, waardoor je toegang krijgt tot unieke dialoogopties en betere beloningen voor enkele missies op die planeet. Maar pleeg je dan een misdaad in een gebied dat onder de controle is van een ándere factie, dan kun je erop rekenen dat de bounty op jouw hoofd een stuk hoger ligt (en dus moeilijker wordt om af te betalen). Er zijn ook religion traits; als Raised Enlightened ben je opgegroeid als lid van de Enlightened en krijg je een discount bij hun winkel (dat is religie in de toekomst, folks). Als Raised Universal kun je juist helemaal niet naar die winkel, en moet je het doen met die van je eigen kerk.
Of je groeit op als iemand die de Great Serpent aanbidt, en krijgt een tijdelijke boost voor je health en endurance als je de grav-jump gebruikt – maar als je níét regelmatig springt, worden je health en endurance juist minder. Dat slaat natuurlijk helemaal nergens op (op de best mogelijke manier), en dat soort mechanics lijken me hilarisch om in een tweede of derde playthrough mee te experimenteren.
Er zijn ook praktischere Traits, zoals Starter Home. Daarmee krijg je een eigen huisje op een maan, maar ook een hypotheek ter waarde van 50.000 credits die je zal moeten afbetalen. Hoe dan ook lijkt het met de belangrijkste aspecten van Bethesda-RPG's, voor mij persoonlijk, eigenlijk wel goed te komen. Er zijn tal van manieren om jouw personage te... personaliseren, en de roleplay-mogelijkheden lijken daardoor schier eindeloos. »

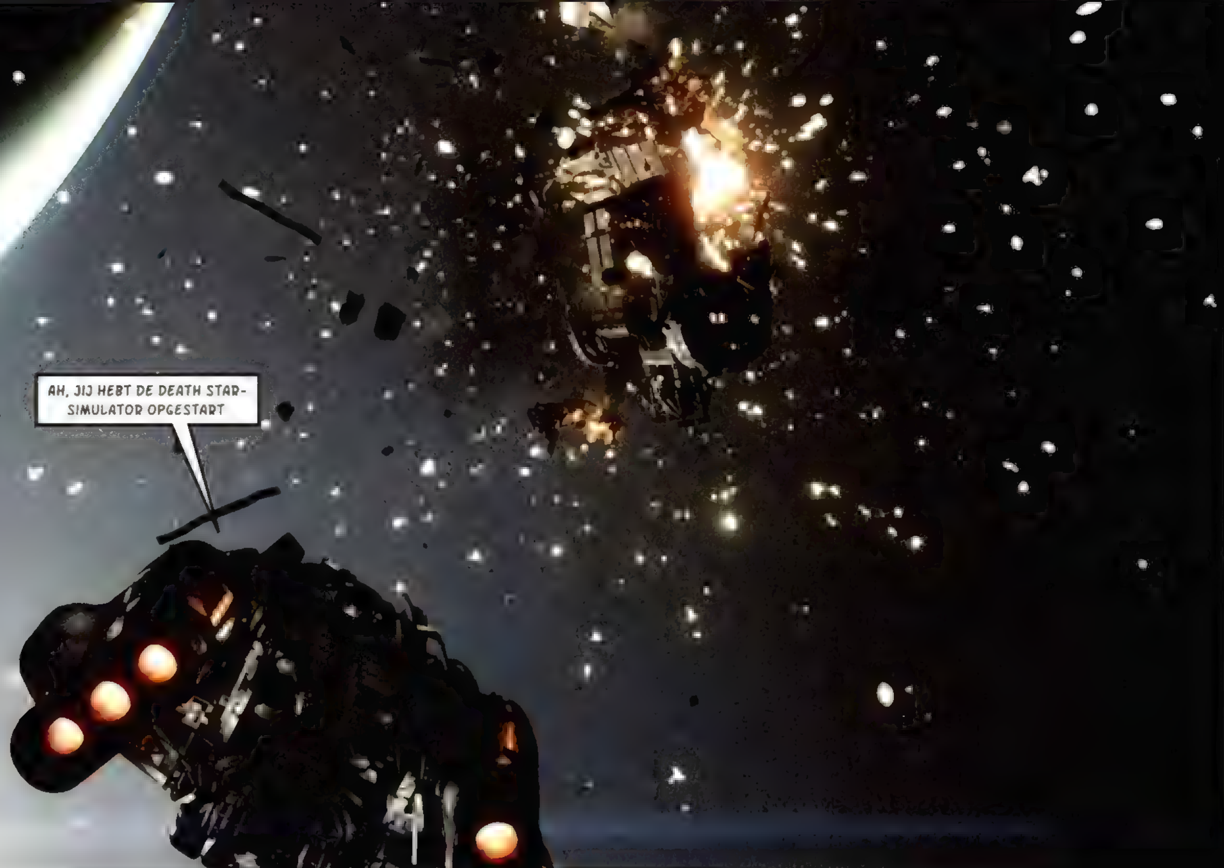
GROOT DUS



Starfields spelwereld gaat voor "ons zonnestelsel en dan 50 lichtjaar daarrond". Misschien even schetsen wat een lichtjaar is, behalve dan letterlijk de afstand die het licht in een jaar overbrugt. In een lichtseconde is dat 300.000 kilometer. In een lichtjaar is dat 9,46 triljoen kilometers. Het was kiezen tussen dat getal volledig uitschrijven of deze zin.



Ja ja, allemaal leuk en aardig. Maar kun je er een penis van maken? Op z'n minst een kruisraket?





Vertellen voor je leven

De roleplaymogelijkheden lijken inderdaad schier eindeloos en onze space-exploration-itch kan wel een goed en grondig gekrabd worden door Starfield. Maar dit alles is vrij betekenisloos, redelijk leeg, als er geen goed verhaal aan al deze activiteiten gekoppeld is. Want Starfield is al in 2018 aangekondigd en is de eerste nieuwe franchise van Bethesda in 25 jaar tijd, dus ik hoop dat de uitgever/ontwikkelaar inziet dat er op het gebied van het verhaal gemoderniseerd en misschien zelfs geïnnoveerd moet worden. Veel gamers zullen de makkelijk te vergeten personages van The Elder Scrolls V: Skyrim [een ouderwetse op-stang-jagen-uitspraak van Wouter Brugge, lady's en gents! - Marvin] en de vaak lege fetchquests van Fallout 4 niet meer zo snel accepteren nu ze de rijke wereld van The Witcher 3 bezocht en de charismatische persoonlijkheden van Disco Elysium ontmoet hebben. Nou staat Bethesda natuurlijk vooral bekend om z'n ijzersterke worldbuilding, en eigenlijk is dat ook een element van een videogameverhaal vertellen dat ongeveer even zwaar weegt als hoe sterk de personages en hoe meeslepend eventuele scripted events zijn. Daarom staat de storytrailer van Starfield vooral in het teken van steden, planeten en facties, want zoals in de voorgaande Bethesda-RPG's zijn het vooral locaties en de daarbij horende organisaties die zorgen dat we meegesleept worden naar een ander universum. Weinigen die per slot van rekening nog weten wie Marcy Long is, terwijl velen zich The Imperial City of de Dark Brotherhood nog zeer goed kunnen herinneren.

De kick van de emotie

In Starfield ga je op zoek naar een aantal artifacts die door het hele universum van de game verspreid zijn en samen een groot geheim moeten blootstellen. In

KEN JE PUNKS



STEAMPUNK:
Meestal Victoriaans gesitueerde fantasymix met focus op mechanica en protorobots, vaak op stoomkracht en vaak ook met een magisch element. Denk aan games als Dishonored, Professor Layton, The Order 1886 en in zekere zin ook BioShock.

CYBERPUNK:
Met trippy hightech die magie overbodig maakt zoals virtuele shit, implantaten en soms zelfs Keanu Reeves. Denk Cyberpunk 2077, Final Fantasy VII, System Shock, Deus Ex en Mirror's Edge.

DIESELPUNK:
Retro-futuristische of alternatieve WOI- en WOII-settings, met minder robots en meer mechs. Denk aan games als Crimson Skies, Wolfenstein: The New Order, Iron Harvest, Valkyria Chronicles en Warhammer 40.000.

NASA-PUNK:
Een niche genre dat de nadruk legt op de science in sciencefiction en alle technisch geavanceerde stuff opruwt met een meestal onvolmaakt, menselijke en realistische look-and-feel. Zoals Hardspace: Shipbreaker, Terraformers en, ehm... Kerbal Space Program. Absoluut ruimte voor een topper zoals Starfield er eentje kan worden.



ZEG MAAR 'SCHIP A-DOEI'.

grote lijnen ongeveer hetzelfde plot als No Man's Sky, hoewel het ook wat minder fijne associaties met zich meebrengt, want wat als Starfield een vergelijkbaar einde heeft als Star Trek V: The Final Frontier? Laten we die mogelijkheid maar snel vergeten! Hoe dan ook laat het genoeg ruimte over voor de immense vrijheid die ons beloofd is, terwijl het tegelijkertijd een prima kapstok vormt voor vele avonturen, groot en klein. Tijdens het ontwikkelen

> **"Dit soort mechanics lijken me hilarisch om in een tweede of derde playthrough mee te experimenteren."**

van deze quests heeft lead writer en designer Emil Pagliarulo, die al negentien jaar voor Bethesda werkt, zich onder andere laten inspireren door de meest recente Spider-Man-games en Cyberpunk. Het goede nieuws is dat dit prima voorbeelden zijn, het slechte nieuws is dat Pagliarulo zowel het hoofd van het schrijf- als van het designteam lijkt te zijn aan zijn titel te zien, en dat hij iets vergelijkbaars al bijna twee decennia doet voor titels zoals Fallout 4 en Skyrim. Daarmee lijkt het alsof de studio niet van plan is écht iets anders te doen wat betreft hun werkwijze op narratief gebied, hoewel dat natuurlijk een enorme aanname is. Gelukkig schetsen de charactermodels en de beweegbaarheid ervan een ander plaatje; van wat we tot nu toe hebben gezien lijken de personages in Starfield echt drie keer meer gebaren, gelaatstrekjes en persoonlijkheid te hebben dan alle houterige stokpoppetjes van voorgaande Bethesda-RPG's bij elkaar. Het lijken écht mensen, dus hopelijk heeft Bethesda ze ook op die manier geschreven en nagedacht over hun karaktereigenschappen en gebreken.

In potentie onvergetelijk

Starfield belooft een Han Solo-simulator te zijn, zoals Raf en de intro al lieten weten, maar deze smokkelaar, scoundrel en held is niet zo onvergetelijk omdat hij een tof schip heeft en een ongebonden leven leidt. Nee, hij is met name zo iconisch geworden door zijn ijzersterke persoonlijkheid. Z'n grote bek en zijn kleine hartje. Z'n relatie met Leia en Luke.

Zoals Marvin al schreef kan je in Starfield een introvert of een extrovert zijn, bepalen of je ouders nog leven en zijn er tal van andere manieren om je personage te personaliseren. Natuurlijk zijn dit in de eerste plaats leuke mechanics, maar ze hangen ook allemaal af van één belangrijk element: persoonlijkheid. En dat is een gegeven dat afhangt van goed schrijfwerk, van uitgebreid denkwerk over wat voor emoties, herinneringen en referentiekaders bepaalde personages moeten hebben om overtuigend menselijk te zijn. Ik hoop dat Bethesda ons op dat gebied ook gaat omverblazen, aangezien Starfield op alle andere fronten al bij voorbaat lijkt te slagen. Want als je interessante personages om je heen hebt, dan zijn al die (space) combat, al die eindeloze exploratie en al die micro-beslissingen die dit avontuur opmaken, des te onvergetelijker en des te meer waard. ✪

EEN BEETJE FTL ERBIJ



Naast ontzettend veel aanpasmogelijkheden voor je character, is ook je schip customizable as fuck. Dit element van de game lijkt bijna vergelijkbaar met hoe je een auto kan pimpen in een Gran Turismo of Forza Motorsport, met een keur aan kleuren en onderdelen onderverdeeld per fabrikant, waarvan sommige vergrendeld zullen zijn achter skill-unlocks. De statistieken van een Starfield-sterrenschip zijn als volgt:

- **LAS (Laser?)**
- **BAL (Ballistics?)**
- **MSL (Missiles?)**
- **Hull**
- **Shield**
- **Cargo**
- **Crew**
- **Jump Range (Light Years)**
- **Mobility**
- **Top Speed**
- **Mass**

Genoeg variabelen dus om aan te passen en te verbeteren, wat overigens wel de nodige knaken zal kosten. Wil je dus een space-tank of juist -vrachtwagen hebben, dan zal je aardig wat, uhm... flessenopeners moeten verzamelen. Althans, dat is waar de fysieke in-game currency in Starfield op het moment van schrijven veel weg van lijkt te hebben. Lijkt logisch, toch, flessenopeners in Starfield ten opzichte van de doppen in Fallout?



VERWACHTING WOUTER:

Het staat in de sterren geschreven dat Starfield naast schier oneindige exploratie enorm veel customization-opties en een breed scala aan combat-mogelijkheden gaat hebben. Of al dit prachtigs ook allemaal samenkomt in een overtuigend verhaal, compleet met onvergetelijke personages, dat is nog even afwachten...

- + Han Solo-simulator.
- + Schier oneindige roleplaymogelijkheden.
- + Personagemodellen met gelaatstrekken, in een Bethesda-game?!
- − We weten nog te weinig over het verhaal.
- − Bethesda's bug-vloek ligt op de loer.

ACTION RPG
BETHESDA GAME STUDIOS
1 SPELER
06-09-2023

AMNESIA: THE BUNKER

WORSTELING OM BIJ DE AFTITELING TE KOMEN GAAT VERDER

Als professioneel bangerik heeft Dwayne geen enkele Amnesia-game uitgespeeld. Bij elke poging trok hij het op de helft - of soms zelfs daarvoor - al niet meer. Met de komst van Amnesia: The Bunker gaat zijn dwaze zelfkastijding vanzelfsprekend verder, met iets meer hoop dat hij de aftiteling ditmaal wél ziet rollen.

De stress en het ongemak dat Frictional Games' survivalhorror-franchise Amnesia me sinds 2010 geeft, heeft me veel over mezelf geleerd. Ik houd het hoofd niet koel als iets me achtervolgt, routes onthoud ik maar slecht en als ik een verstopplek vind (lees: vaak kasten of lockers) dan verpest ik het alsnog. Krappe deurtjes openen of dingen opschuiven om te ontsnappen, worden dan ineens een hels karwei.

Het bovenstaande is maar een klein deel van de terreur die de Amnesia-games over spelers uitstort. Veel enger vind ik bijvoorbeeld de voor de franchise kenmerkende spelmechaniek die je geestelijke gezondheid beïnvloedt en nauw samenhangt met verlichting van de omgeving. Wordt het donker, dan word je langzaam gek, en dat beïnvloedt uiteraard de gameplay. Simpele handelingen zoals een deur of lade openen worden een stuk lastiger naarmate je toerekenbaarheid afneemt. Wanneer je compleet gestoord een deurklink probeert vast te pakken, worden je inputs namelijk aanzienlijk vertraagd.

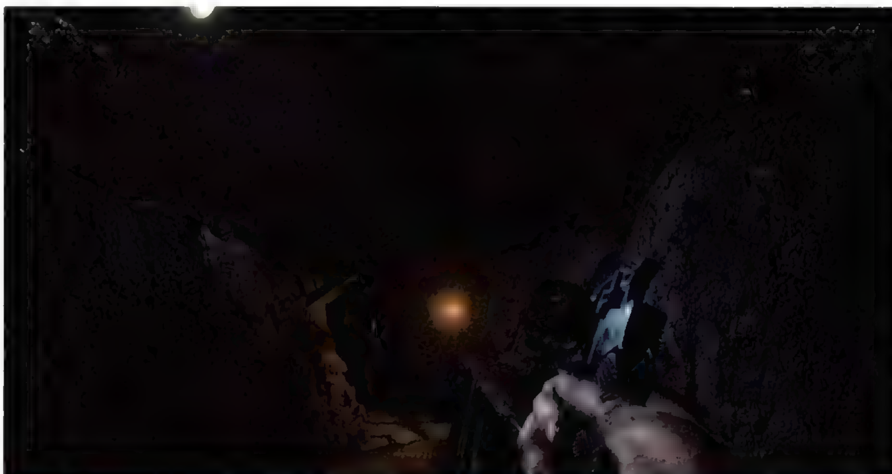
Kort gezegd loop ik in Amnesia-games altijd volledig gestoord rond, waardoor ik ze op hun meest intense wijze ervaar. Dat is gewoon te veel voor me, dus heb ik The Dark Descent, A Machine for Pigs en Rebirth allemaal niet uitgespeeld. Amnesia: The Bunker gaat daar verandering in brengen. Ik voel 't aan m'n water!

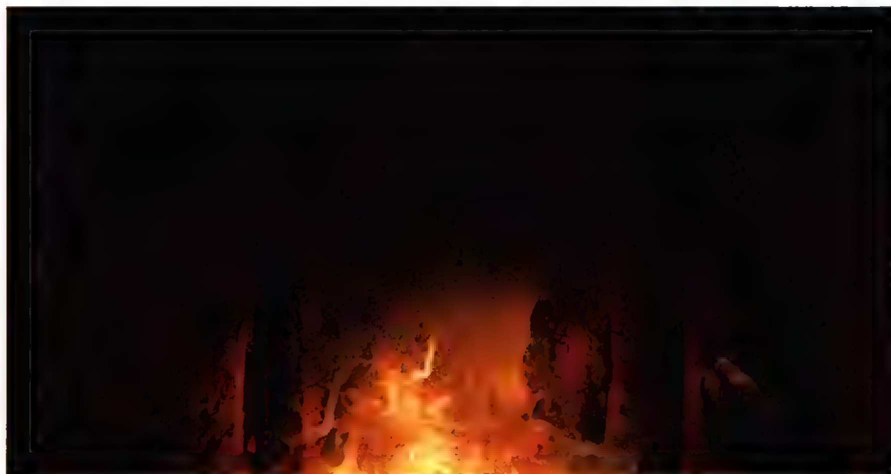
WEG ERMEE!

Amnesia: The Bunker verplaatst de horror ditmaal naar de Eerste Wereldoorlog, waar je als de Franse soldaat Henri Clement een weg moet vinden door een verlaten bunker. Wederom moet je zoeken naar middelen om te overleven en de bunker zien te ontvluchten, terwijl je steeds meer te weten komt over diens duistere geheimen. Daarbij zul je moeten vluchten voor een mysterieus en verschrikkelijk wezen dat ook rondwaart in de schuilplaats, zich door plekken kan wringen waar jij niet kan komen en je ook nog eens constant opjaagt!

De nieuwe Amnesia breekt nogal met de tradities van zijn voorgangers. Zo is de gehele geestelijke gezondheidsmechaniek geschrapt en dient de titulaire locatie voor het eerst in de franchise als een semi-open wereld. De bunker en deels de omgeving daarbuiten zijn vrijelijk te verkennen, playthrough langer duren.

De bunker heeft een centrale hub waar je altijd veilig bent, voor het eerst in de franchise voorwerpen kan maken en waar ook de generator staat die de bunker van stroom voorziet. Het doel is om die generator altijd te laten draaien, en dus zul je regelmatig





je kunt zelf prioriteiten stellen aan bepaalde doelstellingen en de volgorde bepalen waarin je ze behaalt. Jij kiest welke richting je in wil en of je bepaalde plekken volledig wilt uitkammen of niet.

Om die reden is de bunker een stuk kleiner dan het kasteel uit The Dark Descent en de grotten en tombes uit Rebirth; het verhaal speel je in maximaal zes uur uit. De verschillende gebieden in de bunker hebben elk een unieke indeling, karakteristiek en ambiance en afhankelijk van de verkenningsdrang kan een

brandstof moeten verzamelen om met een gerust hart te kunnen verkennen. Je ervaart dus constante tijdsdruk om je veilig door de bunker te bewegen. Doe er te lang over om brandstof te zoeken en al het licht valt uit, waardoor de hele situatie ineens om kan slaan.

DOE MAAR HEÉL STILLETJES HET LICHT AAN

Waar je in voorgaande delen verschillende vijandige monsters achter je aan kreeg, lijkt het erop dat Amnesia: The Bunker je opzadelt met een





constante stalker die net als jij rondwaart in de bunker en steeds naar manieren zoekt om je een kopje kleiner te maken. Hij reageert op jouw acties op twee verschillende manieren.
De eerste is met licht, dat ondanks het ontbreken van de geestelijke gezondheid nog steeds een grote impact heeft op de gameplay. Het monster valt namelijk alleen aan in het donker en laat je met rust in verlichte gebieden. Je hebt dus altijd de motivatie om de lichten - en dus de generator in de hub - aan te houden.
Wanneer je onverhoopt toch in de duisternis belandt kun je in ieder geval fakkels en een compact dynamo-lampje gebruiken dat je altijd bij je draagt. Deze verbruikt geen brandstof, maar moet worden aangedreven door aan een touwtje te trekken. Dat aandrijven maakt alleen heel veel geluid, waardoor het monster je makkelijk weet te vinden.

> "THE BUNKER BIEDT EEN MIX DIE HET WAARD IS OM MEERDERE KEREN TE BELEVEN, ZULLEN ZE BIJ FRICTIONAL GAMES DENKEN."

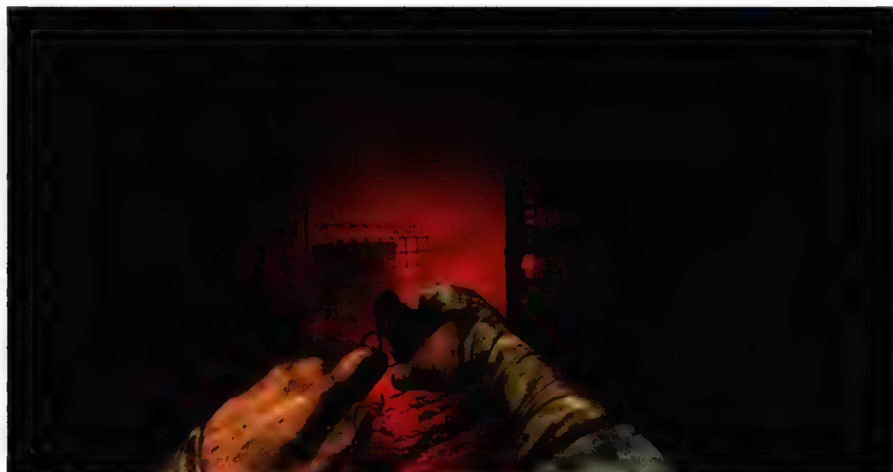
Licht en geluid vormen dus de twee belangrijkste dingen om rekening mee te houden in de bunker. Je moet te allen tijde zo stil mogelijk te werk gaan om de stalker te vermijden.
Om dat extra lastig te maken heb je in Amnesia: The Bunker voor het eerst wapens op zak. Zo heb je een revolver waarvoor munitie uiteraard zeer, maar dan ook zeer schaars vindbaar is. Ook heb je de beschikking over granaten. Je zal ze soms nodig hebben om vuur te maken of een explosie te veroorzaken, maar kan ook sloten van deuren af schieten. Hoewel het kleine vuurwapen dus gebruikt kan worden om jezelf te verdedigen, wil Frictional Games dat je deze vooral ziet als veelzijdig hulpmiddel dat ook nog flinke nadelen met zich mee kan brengen.



Een kogel als verdediging gebruiken moet dus echt een allerlaatste redmiddel zijn. Dat mag dan wel zo zijn, maar voor mij is het weer een reden om meer hoop te hebben op een volledige playthrough! Ik heb ten minste een wapen op zak!

NOG EEN KEERTJE?!

Ik weet nu al dat ik het nooit zal doen, maar voor de fijnproevers belooft Amnesia: The Bunker de eerste game in de franchise te worden die herspeelbaarheid bevordert. In meerdere interviews benadrukt de studio zelfs dat de semi-open wereld in geen enkele playthrough precies hetzelfde is, omdat het willekeur heeft toegepast bij verschillende mechanieken.
Zo worden de locaties van essentiële objecten voor het verhaal, zoals codes die je nodig hebt om bepaalde deuren te openen, willekeurig gegenereerd aan de start van een nieuwe playthrough.
De codes zelf worden ook willekeurig gegenereerd, zodat even snel online opzoeken ook geen zin heeft. Ook voorwerpen en energiebronnen die je nodig hebt liggen nooit op dezelfde plek in een playthrough.
Tel daar een vijand die zich dynamisch kan bewegen, reageert op licht en geluid, talloze hulpmiddelen die veel geluid maken en een constant tikkende klok met de stroomvoorziening bij op, en je hebt een mix die het waard is om meerdere keren te beleven, zullen ze bij Frictional Games denken.
Mij niet gezien in ieder geval, als ik hem één keer uitspeel ben ik al blij genoeg.
Al met al zie ik genoeg handvatten om van Amnesia: The Bunker de eerste Amnesia-game te maken die ik daadwerkelijk uit weet te spelen. Ik heb een blaffer, gek worden kan niet en ik heb genoeg Amnesia-uren in de benen om de centrale achtervolger te slim af te kunnen zijn met mijn sluipwerk.
In ieder geval ga ik alvast oefenen met deuren openen met mijn controller, zodat ik op release helemaal niets te duchten heb!



HAUNTED CHOCOLATIER

EEN GEESTIGE AANGELEGENHEID





Er was een tijd waarin Marvin dacht dat Stardew Valley niets voor hem is. Te langzaam, te veel micromanagen, te repetitief... Dat was 170 speeluren geleden, en nu heeft onze eindredacteur de smaak te pakken. Geen wonder dus dat hij watertandend uitkijkt naar ontwikkelaar Eric ´ConcernedApe´ Barones nieuwe project: Haunted Chocolatier.

Met de komst van mijn Steam Deck aan het einde van vorig jaar besloot ik dat het het perfecte moment was om Stardew Valley weer eens te proberen. Een boerderijgame waar ik jaren geleden meerdere pogingen voor heb gedaan om in te komen, maar om een of andere reden lukte dat nooit. Dat is een verhaal voor een toekomstige Revanche, maar het komt erop neer dat ik niet snel genoeg het gevoel had progressie te boeken op mijn kleine farmpie. Tot ik in mijn recente playthrough begon met het inventariseren van alle mogelijkheden en het uitstippelen van een boerderij-plan.

Ineens ging het erg lekker op Vleespet Farms en speelde ik content vrij waar ik eerder alleen m'n vrienden over hoorde praten of over las op het internet. Nog veel belangrijker: ik begon in te zien hoe ontzettend veel liefde de ontwikkelaar in de game heeft gestopt. Stardew Valley zit bomvol easter eggs, ontzettend leuke details en vooral insane veel content. Zeker als je nagaat dat het ontwikkeld is door één man.

EENMANSLEGER

Jurjens teksten nakijken is een van de leukste werkzaamheden die ik verricht voor Power Unlimited, maar drie PU's geleden vergiste hij zich toch flink. In zijn feature over games die door één persoon zijn gemaakt, ontbrak Eric Barone, aka ConcernedApe, namelijk. Hij ontwikkelde Stardew Valley in zo'n vierenhalf jaar tijd, bracht hem uit in 2016 en werkte daarna nog lang aan updates. Zo werd co-op toegevoegd en kwam er later een flinke lading nieuwe content (o.a. een nieuw eiland) bij in de 1.5-update. De ontwikkeling ging niet altijd even snel, maar daar staat wel enorm veel kwaliteit tegenover. De heerlijke 16-bits-graphics, fantastische muziek en een geinig verhaal dat draait om de vriendschappen die je maakt in de vallei; ConcernedApe is verantwoordelijk voor alles, als een waar eenmansleger.

Na ruim tien jaar (en counting) is het tijd voor een ander project: Haunted Chocolatier. Een game waar we nog niet enorm veel van weten, en waar ook nog een hoop aan kan veranderen. ConcernedApe wil zichzelf geen tijdsdruk of deadlines opleggen, neemt zijn tijd voor de ontwikkeling en ziet het als een "organisch proces"; niets staat van tevoren vast. Al lijkt het spel al een hoop gemeen te hebben met z'n voorganger.



DE ZON EN DE MAAN

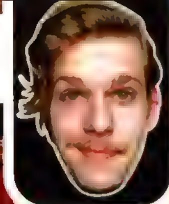
In de aankondigingspost van Haunted Chocolatier relativeert de ontwikkelaar zijn nieuwe game aan Stardew Valley. Daarin "lag de focus meer op nederigheid: leven van het land, voedsel verbouwen en je verbinden met de mensen en natuur om je heen". En dat terwijl die game ook een tovenaar, gekke heks en natuurlijk magische beestjes genaamd Junimo's heeft. Maar Haunted Chocolatier moet "nog fantasierijker" worden, met "ervaringen die buiten het alledaagse liggen", en ik kan niet wachten om te zien hoe dat vorm neemt. In ieder geval met "haunted ghost chocolate".

"Chocolade vertegenwoordigt dat wat verrukkelijk is. Het spookkasteel vertegenwoordigt de allure van het onbekende. De geesten vertegenwoordigen de 'imprint' van het verleden. Al deze dingen zijn belangrijk." Hij benadrukt wel dat dit geen negatieve game wordt: net als Stardew Valley is het een po-



weetje • weetje

Haunted Chocolatier draait op een andere engine dan Stardew, maar code van die game wordt hier en daar wel hergebruikt.











"EEN GAME WAARIN CONCERNEDAPES CREATIVITEIT NIET BEPERKT WORDT DOOR HET ALLEDAAGSE."

sitieve ervaring; "uplifting and life-affirming".
"Als Stardew Valley de energie van de zon kanaliseert, kanaliseert Haunted Chocolatier de energie van de maan." Maar nog veel belangrijker is dat het een leuke game wordt, benadrukt ConcernedApe. Eentje waarin zijn creativiteit niet beperkt wordt door het alledaagse. Waarin hij "unleashed" kan gaan, zoals hij dat zo mooi zegt.

ACTIE-RPG

De speler komt als de nieuwe chocolatier naar een dorp, waar het overgrote deel van de game zich waarschijnlijk rond zal afspelen. De main gameplayloop draait rond het verzamelen van ingrediënten, het maken van chocolade en het runnen (en tevens inrichten) van een chocolaterie, met behulp van schattige geestjes. Je zal weer vriendschappen opbouwen met de dorpsbewoners en op tal van verschillende vlakken progressie kunnen boeken. Volgens de ontwikkelaar wordt dit spel "meer een actie-RPG dan Stardew Valley", en dat is al te zien aan de eerste gameplaybeelden. Zo krijgen we een schild! Waar je in Stardew aangewezen was op de knockback van je wapens om vijanden op afstand te houden, kun je in Haunted Chocolatier dus ouderwets blocken. Door te blocken zal je vijanden stunnen, waarna je los kunt gaan met een wapen. Of je hakt er als een malle op los met de kans dat je zelf ook te grazen wordt genomen. In ieder geval ligt er een grotere focus op de combat en lijken er ook meer (soorten) wapens in de game te komen, net als andere "offhand items" die helpen bij de gevechten.
De combat in de gameplayvideo ziet er simpel maar effectief uit, maar wat me nog veel enthousiaster maakt is de mogelijkheid voor bossfights. In een Twitterpost van augustus vorig jaar is een grote bijenkorf te zien, waarin de speler het opneemt tegen een grote bij. De muziek die ConcernedApe erbij deelt heet 'bee_boss.ogg', en klinkt geweldig.

GEDULD

Het gaat waarschijnlijk nog jaren duren voordat Haunted Chocolatier te spelen is, maar wie Stardew Valley de afgelopen jaren een beetje gevolgd of gespeeld heeft, weet dat het het wachten waard is. ConcernedApe is iemand die graag in geheim werkt en wil dat de spelers zelf een hoop kunnen ontdekken als het moment eindelijk daar is; van de gameplaymogelijkheden tot aan de geheimen en easter eggs. De ontwikkeling begon in 2020, en als het even lang duurt als bij Stardew Valley kunnen we dus eind 2024 mogelijk met Haunted Chocolatier aan de slag. Het is echter nog te voorbarig om dat in je agenda te zetten, want ConcernedApe geeft toe dat de ontwikkeling niet per se sneller gaat nu hij wat ervaring in z'n broekzak heeft. "Hoewel ik meer ervaring heb, heb ik ook meer ambitie voor de omvang van de game." En als íémand daar chocola van kan maken, dan is het Eric Barone wel.



weetje • weetje

ConcernedApe wil nog niet zeggen of Stardew Valley in hetzelfde universum afspeelt.



IMMORTALS OF AVEUM

CALL OF THE IMMORTALS: MAGICAL WARFARE

Wouter houdt van een goed verhaal, en het feit dat Immortals of Aveum 'story driven' wordt genoemd lijkt hem een prima voorteken. Helaas werd de magic shooter gepresenteerd na een inleiding waar hij op sarcastische wijze 'mooi verhaal' van bromde...



Bret Robbins. Dat is de naam die we in ons hoofd moeten hebben als we goed naar Electronic Arts luisteren. Toch niet dé Bret Robbins die in 1996 begon bij Crystal Dynamics en aan Gex en Legacy of Cain werkte? Jazeker, een en dezelfde. Bret Robbins, die lead designer was van From Russia With Love en The Lord of the Rings: Return of the King? Ja hoor, we hebben het over dezelfde Bret. Wow, Bret Robbins, die gewoon creative director was van Dead friggin' Space??? En daarna negen lange jaren bij Sledgehammer aan Call of Duty: Modern Warfare 3, Advanced Warfare en World War II werkte? Jazeker, enkele t, dubbel b, dat is onze man. Als we dan nu klaar zijn met googelen, kunnen we verder met Immortals of Aveum.

weetje • weetje

In Immortals of Aveum heb je de beschikking over meer dan 25 spells en 80 talents in de skilltree.

Wild idee

Maar nee, voordat we over de daadwerkelijke game beginnen is er nog een – volgens de presentatie die ik gehad heb, in ieder geval – belangrijker verhaal te vertellen. Van Bret Robbins dus! Deze bloedserieuze knakker is een veteraan in de industrie die op een dag, toen hij aan een van COD's vele, bombastische oorlogslevels werkte, een briljánte ingeving kreeg. Wat als die helikopter die er rondvliegt... wait for it, een draak was? En de exploderende RPG's geen raketten waren, maar vuurballen die afgeschoten worden door magiërs? Wat als de speler niet met een geweer schoot, maar een of ander magisch wapen, en dat hij allemaal spreuken tot zijn beschikking had? Als elk ander persoon dit, laten we eerlijk zijn, vrij basale idee had gehad, dan was het waarschijnlijk een slap fantasietje gebleven dat op een dag uit zou sissen als zo'n ruftende bel in de Bog of Eternal Stench. Maar in dit geval is het een Realistisch Concept© van Bret FUCKING Robbins!

Hij die luncht met miljardairs

Hoe dan ook, bovenstaande had je ook al in PeterKoelewijn z'n First Look van een paar PU's geleden kunnen lezen. Maar wat mijn geëerde collega daarin niet vertelde is dat Bret Robbins





het type is dat rondhangt met miljardairs van de categorie Brian Sheth; iemand die met plezier een shitload aan geld op Brets rekening overmaakte zodat hij in 2018 Ascendant Studios kon openen. En zo geschiedde.

Alle sarcasme terzijde, Bret Robbins is vast een fucking harde werker die al drie decennia in de industrie aan de weg timmerde om uiteindelijk z'n droom te kunnen verwezenlijken: een eigen studio. Maar om nou te zeggen dat de oprichting van Ascendant Studios een mooi verhaal is? Een sterke, aangrijpende inleiding voor een presentatie over een nieuwe first-person singleplayer story driven magic shooter? Nou, niet bepaald... Het voelt nu meer alsof ik een gesmeerd businessplan ga bekijken in een aantal Powerpoint-slides.

"Immortals of Aveum is niet een typisch, nerdy, bruin fantasiespelletje zoals Dark Messiah of Might & Magic."

Gelukkig was dat niet zo, hoewel er misschien wel een paar slides langskwamen.

Tovenaar en profvoetballer

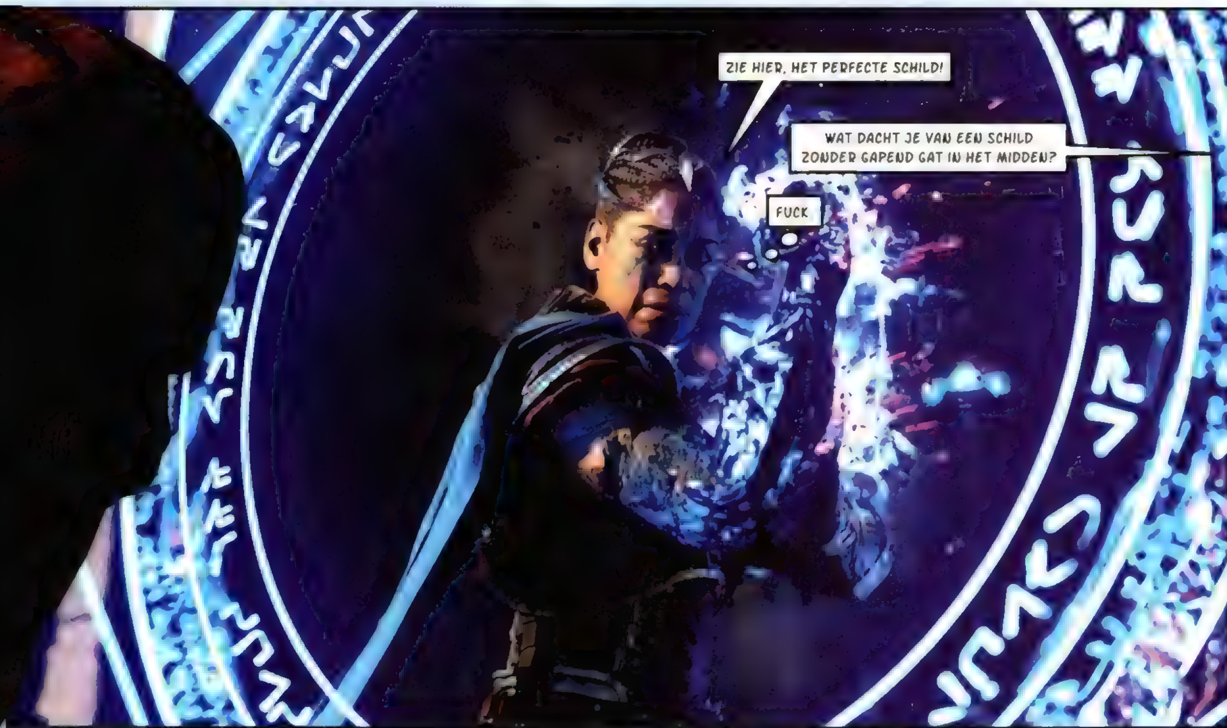
Maar goed, EA en Ascendant vonden dit een geschikte inleiding, dus heb ik er ook de helft van mijn preview mee gevuld. En gelukkig komt er na het niet zo magische verhaal over Bret en Brian ook nog genoeg informatie over Immortals of Aveum. Zoals het feit dat een zogenaamde Magnus (zoals battlemages in deze game genoemd worden) genaamd Jak de hoofdrol speelt, een knakker die eruitziet als een typische EA-protagonist: een knappe, stoere, witte dude met een vrij inwisselbaar gezicht en een kapsel dat waarschijnlijk populair is gemaakt door een voetballer. Hij wordt gespeeld daar Darren Barnett, een aangenaam op de ogen liggende acteur van halverwege de 30 die eruitziet als een twintiger.

Eigenlijk had Jak helemaal geen magische krachten, maar na een moment van enorm trauma kon hij plotseling alle drie de soorten magie gebruiken: blauw, rood en groen. Dit spontaan ontwikkelde talent moet natuurlijk gebruikt worden, en dus wordt Jak gerekruteerd door een team van magiër special forces, de Immortals. Nu is hij de 'cocky new recruit', wat hem een perfect instapmodel maakt voor de wereld van Aveum, want hij weet net zo weinig over de oorlog waar hij in belandt als jij, de speler.



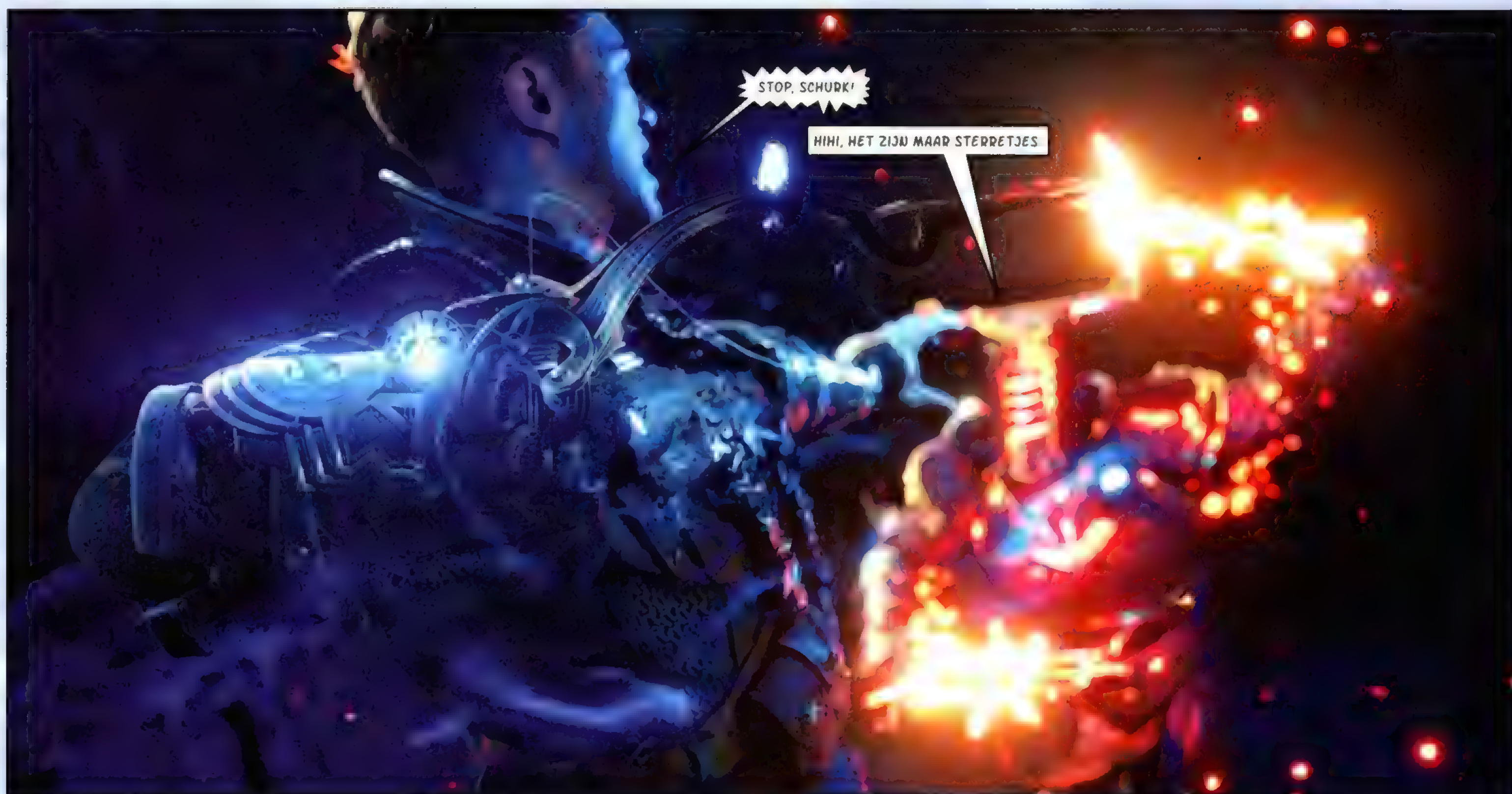
weetje • weetje

Altijd goed nieuws: voor Immortals of Aveum hoef je niet always online te zijn en dat betekent ook dat er geen microtransacties in de game zitten. Dat is een Bret Robbins-belofte!



Kirkan & Co

Samen met het team dat onder leiding staat van General Kirkan (gespeeld door Gina Torres, van Suits-, Firefly-, The Matrix- en Destiny-faam), duikt Jak een eeuwenoude strijd in genaamd de Everwar. In een cutscene die ik te zien kreeg legt Kirkan aan Jak uit hoe magie via leylijnen uit de 'Shrouded Realm' onder »



de grond vandaan komt, en als een net over Aveum verspreid is. En magie is cool, dus wil iedereen daar de controle over hebben. Waaronder een of andere tiran, gestoken in een cool harnas dat duidelijk zegt 'ik ben een baddie', genaamd Sandrakk.



weetje - weetje

Artdirector Dave Bogan wilde eigenlijk 'geen kettingen, geen vuur en geen draken', zodat Immortals of Aveum niet al te cliché fantasy zou worden. Ze zitten er echter alle drie in. (Thanks, Jurian!)

Ondertussen dreigt de wereld van Aveum opgeslokt te worden door 'The Wound', een steeds groter groeiende, bodemloze krater in het midden van het land waarin een enorm standbeeld staat dat aanbeden wordt als een godheid. Deze grote rakker heet de Penticad ofzo, en ziet er best wel fucking cool uit. Maar hey, genoeg expositie, het belangrijkste in deze game is dat jij de battlemage bent, je allemaal verschillende magische spreuken gaat leren en ja, uiteindelijk kom je vast te weten wat de deal is met die Penticad... of Pesticahd. Pentisa? Pesticide? Pentium? Ik kon het niet zo goed verstaan en het internet is er ook nog even niet over uit.

Haastige magiër

De gameplay in Immortals of Aveum is inderdaad verrassend CoD-achtig: in first-person neemt Jak deel uit van enorme veldslagen, gewapend met magie die vrijwel direct te vertalen is naar normaal wapengerei. Blauwe magie is een rechte lijn met aardig wat reikwijdte, als een handpistool of misschien uiteindelijk een sniper rifle. Rood is duidelijk een shotgun en groen is als een machinegeweer met hittezoekende projectielen. Het grootste verschil met het doorsnee FPS-werk zijn tot nu toe de mooie kleurtjes.

Maar gelukkig is er meer, want Jak heeft ook een schild dat hij onbeperkt kan gebruiken en waar hij alleen wat langzamer van gaat lopen, en met zogenaamde control spells kan hij de vijandelijke troepen rondgooien alsof het lappenpopjes zijn. Dan zijn er nog Furies, een soort van Ultimates die gekoppeld zijn aan een leeglopend balkje dat gevuld moet worden met mana-kristallen. Al deze trucjes worden in de demonstratie in een razend tempo tentoongespreid, duidelijk makend dat snelheid een belangrijk gegeven is in deze game. Een Magnus heeft duidelijk geen tijd voor gesodemieter en blaast met haastige spoed door de tegenstand heen!

> **"Immortals of Aveum ziet er tot nu toe vooral grafisch indrukwekkend uit."**



Blauw, groen en rood is het nieuwe bruin

Immortals of Aveum is niet een typisch, nerdy, bruin fantasiespelletje zoals Dark Messiah of Might & Magic, de enige game die ik me kan bedenken in een vergelijkbaar genre. Nee, het gaat (weer eens) proberen om magie, fantasie en worldbuilding uit de kelder te trekken en cool te maken, en het te slijten aan het grote CoD-publiek. Dat doe je natuurlijk met bombastisch geweld en slicke graphics, dus maakt deze game gebruik van alle snufjes, waaronder Unreal 5.1, inclusief alle belichtings- en reflectiekrachtpatserij van Lumen-technologie. Het spel komt daarom ook alleen uit op de huidige generatie consoles plus PC. Immortals of Aveum is een blikvanger, zo'n


Je kunt zeggen wat je wil over Aveum, maar de metrolijnen staan in ieder geval duidelijk aangegeven.

blinkend spelleke dat alle game-eksters zo snel mogelijk in hun nest willen gooien. Een game die van plan is om een nieuwe standaard, een benchmark zo u wil, te worden van wat er mogelijk is in het videogame-medium. Dat is aan de ene kant bewonderenswaardig, maar misschien iets minder indrukwekkend als we even terugdenken aan het feit dat die miljardair met die rare achternaam, Brian Sheth, én Electronic Arts de rekeningen van Ascendant Studios (deels) betalen. Maar hey, wie kan dat een ruk schelen als het een topgame wordt! En dan komen we weer als een prachtig cirkeltje terug naar waarom deze presentatie niet met de oprichting van Ascendant Studios had moeten beginnen...

Beter is het verhaal beter

Hoe je van deze snelle shootergameplay, waarbij Jak met haastige spoed door de levels bláást, een 25-urige campaign kan maken, dat is de grootste vraag die ik nog heb. Want sure, er is een progressiesysteem met gear en talents, er zijn puzzels, de nodige eindbazen en een beetje exploratie, maar Immortals of Aveum probeert verder op geen enkele manier meer te zijn dan een lineaire shooter met hoge productiewaarden en spectaculaire scripted events. Heeft miljardair Brian Sheth zóveel geld in dit project gepompt dat er zes uur aan cutscenes in de game zitten?
Immortals of Aveum ziet er tot nu toe vooral grafisch indrukwekkend uit. De audio is duidelijk nog 'work in progress', maar de beelden, hoewel af en toe een beetje zielloos en overdadig slick, spatten van het scherm af en zijn duidelijk het resultaat van de laatste technologische doorbraken op het gebied van gamedevelopment. Nou hopen dat ze dit allemaal in een boeiend verhaal weten te gieten, in ieder geval eentje die interessanter is dan de glansrijke carrière van Bret Robbins en de oprichting van Ascendant Studios. ★

IMDB TIME!

Ik word er altijd wel vrolijk van als er een stel (semi-)bekende acteurs het stemwerk in een game op zich nemen, want dan kan ik lekker IMDB'en. En meestal betekent het ook wel iets goeds voor het eindproduct als er lui met ervaring ingehuurd worden. In het geval van Immortals of Aveum is Gina Torres veruit de grootste naam, want haar tegenspelers lieten niet echt een belletje bij me rinkelen. Lily Cowles bijvoorbeeld, die een Immortal genaamd Zendara speelt, heeft in niets gespeeld wat ik gezien of gespeeld heb (waaronder Antebellum en CoD: Black Ops Cold War) en de actrice achter het personage Kenzie, Anna Brisbin, heeft vooral willekeurig ondersteunend stemwerk gedaan. Antonio Aakeel ken ik van een flinke rol in de Apple+-serie Slow Horses, en hij heeft als Jaks andere teamgenoot Devyn best wel een belangrijk aandeel in het verhaal van Immortals of Aveum. Steven Brand speelt de grote slechterik van de game, Sandrakk, en hij maakte deel uit van de cast in Call of Duty: Vanguard, speelde Marsh Janowski in The Sandman en had bovendien een stem in Star Wars: The Old Republic en The Order: 1866. Maar die laatste game is natuurlijk iedereen vergeten, laat staan wie de stemmen erin deden.

VERWACHTING ***WOUTER:***
Immortals of Aveum lijkt qua grafische pracht en technische bekwaamheid het nieuwe paradepaardje van EA te worden. Of het qua verhaal en worldbuilding ook zo indrukwekkend zal zijn, betwijfel ik vooralsnog, maar een lekker strak EA-spelleke zal dit wel worden.

+ Snelle, indrukwekkende toveractie.
+ Speelt vast en zeker retestrak.
+ Blaast je weg met z'n technische capaciteiten.
- Wie wil er eigenlijk magie in een CoD-achtige shooter?

FIRST-PERSON SHOOTER
ASCENDANT STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
20-07-2023

XDEFIANT

GAAT ZOUTE TRANEN DEPPEN

Als je Call of Duty speelt, kun je binnenkort minder zoutige traantjes van zwetende Call of Duty-spelers verwachten. XDefiant komt namelijk dit jaar uit en als we de makers én spelers van de closed beta mogen geloven, gaat dit alles goedmaken wat Call of Duty volgens hen allemaal heeft verneukt de afgelopen jaren.





De Call of Duty-franchise is in de afgelopen vijftien jaar zo ongelofelijk hard uit z'n voegen gebarsten, dat het niet zo gek is dat er fans zijn die weleens een keertje teleurgesteld zijn. En, warempel, ieder jaar rond release van weer een CoD, hoor je weer het weeïge gejank van de zogenaamde Call of Duty-puristen die terugverlangen naar 'die goeie oude tijd'. Het zijn g4m3rs met de ziel van een boomer, die vaak niet in kunnen zien dat hetgeen waar ze naar terugverlangen nooit heeft bestaan. Net zoals je je allereerste vriendje of vriendinnetje – destijds ongetwijfeld een behoorlijk irritante puber – in het mapje Roze Bril terug kunt vinden.

Dit is (geen) Call of Duty

Ja, ik weet het, deze preview gaat niet over Call of Duty, maar geef me nog heel eventjes. Ubisoft heeft de handschoen van de eeuwig ontevreden gamer opgepakt en heeft vier jaar geleden Call of Duty-veteraan Mark Rubin (Infinity Ward) binnengehengeld als executive producer om die spelers naar the Ubisoft Side te lokken. Die is aan de slag gegaan om XDefiant te ontwikkelen: een free-to-play arena shooter die heerlijk moet schieten, niet hele originele dingen doet, maar vooral heel slim alles aanpakt waar die gameboomers zoutig over zijn.

Geen SBMM!

Dat bleek een goede zet, want toen de closed beta speelbaar werd, klonk het hosanna in die community. 'XDefiant voelt aan als ouderwets Call of Duty!', werd er geroepen. 'De movement is net als MW1!', 'We zien gewoon rode stippen op de minimap als iemand schiet!', en natuurlijk het onvermijdelijke 'Quickscopen!'. Zelfs skill-based matchmaking, het grootste struikelblok van de moderne Call of Duty-zweter, zit niet in XDefiant. Alsof alle gebeden van de CoD-criticasters waren verhoord, hadden ze hun nieuwe god gevonden. XDefiant was ineens hot.



Facties en ability's

XDefiant verdeelt de spelers over verschillende facties die uit verscheidene Ubi-franchises komen. De operators kunnen gebruikmaken van speciale ability's die bij die facties horen. Zo zijn de operators van



"Ik vond met name Zone Control, Escort en Hot Shot echt heel tof om te spelen."

Echelon (Splinter Cell) geschikt voor stealthy gameplay dankzij vaardigheden waardoor je onzichtbaar bent, ook op de minimap, is Libertad (Far Cry 6) gespecialiseerd in healen, zijn Cleaners (The Division) met hun vuurvaardigheden experts in het onder controle houden van belangrijke gebieden, en zijn Phantoms (Ghost Recon) met hun schilden en forcefields goed in het verdedigen van jezelf en teamgenoten, terwijl de hackers van Dedsec (Watch Dogs) ervoor kunnen zorgen dat vaardigheden van tegenstanders worden geblokkeerd of voor jouw eigen team kunnen worden gebruikt.

De vaardigheden die je bij je factie krijgt, werken vooral ondersteunend en zitten over het algemeen de gunplay niet in de weg. Alhoewel de healers van Libertad wel iets te krachtig waren in deze speeltest, waardoor de teamindeling soms zelfs uit vier healers bestond. De operators zelf zijn geïnspireerd door andere Ubigames, maar het lijkt alsof we niet hoeven te rekenen op bekende koppen. Dat is jammer, want ook al lijkt Ubisoft erop gebrand om Splinter Cell uit ons collectieve geheugen te wissen, ik zou het toch vet vinden als ik met Sam Fisher kon spelen. Of dictator Anton Castillo uit Far Cry 6.

Niets nieuws onder de horizon

Ubisoft San Franscisco heeft in de beta vijf modi geïmplementeerd. Daar zit eigenlijk niets geks tussen wat je nog nooit eerder hebt gezien, maar toch komen ze met een paar aardigheidjes. Naast Domination en Occupy (soort Hardpoint), heb je ook Zone Control, een leuke progressieve gamemodus waarbij je steeds verder moet oprukken en een voor een belangrijke punten in moet nemen. Escort kennen we weer van Overwatch, waarbij je een robot moet begeleiden over het vijandelijke territorium, en Hot Shot is een soort Kill Confirmed meets Cranked, waarbij de kill-leader buffs krijgt, maar tegelijkertijd door iedereen in de map te zien is. Ondanks dat ze niet echt nieuwe dingen doen, vond ik met name Zone Control, Escort en Hot Shot echt heel tof om te spelen.

En dat komt vooral door de gameplay, want verdomd: wat schiet dit spelleke toch lekker! Je kunt nog zoveel features toevoegen of weglaten; als je shooter niet lekker schiet, kun je alsnog inpakken. En dat doet XDefiant heel erg goed. De gunplay voelt aan alsof de wapens altijd al een onderdeel van je lichaam waren. Ze voelen lekker, hebben een lekkere sound, en de time to kill is lekker rap. Gecombineerd met de soepele movement, lijkt het alsof je XDefiant al jaren hebt gespeeld. Het voelt responsief aan en het lijkt op het eerste gezicht raar – en je moet effe aan het idee wennen – maar je kunt niet liggen! Je kunt dus niet worden verrast door een camper die in een bosje ligt. Het enige puntje van aandacht is dat de netcode nog wat te wensen overlaat. Ik heb regelmatig gehad dat kogels niet registreerden of dat ik al om de hoek was en ik alsnog werd geraakt door een spookkogel.

TOM CLANCY'S XDEFIANT

Je kent XDefiant misschien wel als Tom Clancy's XDefiant. Toen Ubisoft de game onthulde in juli 2021, was dat namelijk de titel. En... die viel niet echt in goede aarde. Er was veel kritiek op het 'misbruiken' van de naam Tom Clancy en de stijl van de game die ze bij Ubisoft 'Punk Rock Moshpit' noemden. Inmiddels is het stijltje subtiel aangepast met een wat volwassenere look, en Tom Clancy is ook weggegooid. Dat heeft ze geen windeieren gelegd, want de publieke opinie is sinds die aanpassingen en de beta een stuk positiever.



Killstreaks?

De vraag is wat er nog gaat gebeuren in de ontwikkeling, want wat we nu hebben gespeeld kan over een half jaar ook zo weer anders zijn. Zo zag ik bij het schrijven van dit artikel Mark Rubin op Twitter nog openlijk flirten met het idee om alsnog Killstreaks toe te voegen, en de ranked playlist had nog te kampen met behoorlijk grote bugs. Het kan dus nog alle kanten op. Zeker als je de meest mondige en zoutige community van het internet wilt binnenhalen, kan het goede sentiment dat er nu hangt ook zo omdraaien. ★

VERWACHTING TJEERD:
Het is niet origineel en doet amper iets nieuws, maar de basis van XDefiant is goed in orde. Door een aantal slimme keuzes heeft deze free-to-play titel van Ubisoft het momentum flink te pakken. De vraag is wat er nu verder op stapel staat en of dat ook in goede aarde gaat vallen bij de meest mondige community.

+ Schiet verrekte lekker.
+ Vaardigheden zitten gunplay niet in de weg.
+ Staat nu al als een huis.
- Nietszeggende operators.
- Doet niets nieuws.

FIRST-PERSON SHOOTER
UBISOFT SAN FRANCISCO
12 SPELERS ONLINE
TBA

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"EEN ENORME ORKA DIE EEN HOUTEN BRUG VERSPLINTERDE. DAT MOMENT KAN IK ME NOG ALS GISTEREN HERINNEREN."



Je kunt niet zeggen dat er niets gebeurt in Assen.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK VIND DAT REVIEWBOMBEN EEN BEETJE KINDERACHTIG, DAAR MOETEN TOCH BETERE, GEZONDERE MANIEREN VAN MET ELKAAR PRATEN VOOR ZIJN."



Wandelende nekbaarden op het internet, kinderachtig??

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IK WAS DE AFGELOPEN DAGEN IN DISNEYLAND."



Oooh, wat fijn.

"IK KAN NIET OPHOUDEN MET ZELDA SPELEN!"



Met smoezen je eindredacteur jaloers maken, ook erg fijn.

"INSANE DAGJE GEHAD."



Dat was het pas geweest als je tekst wél op tijd binnenkwam.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

FLORIANS TRIPVERSLAG





TPV MAAKT INDRUK MET NIEUWE GAMING-MONITORS





Het komt maar weinig voor dat games en hardware op zo'n mooie locatie worden gepresenteerd dat we ervan worden afgeleid, maar dat is exact wat TPV probeerde op Mallorca. Gelukkig is Florian een professional.

TPV is het bedrijf achter Philips en AOC Monitors en op een prachtige locatie op Mallorca werden maar liefst vijf nieuwe monitors getoond. Deze breiden de Philips Evnia-lijn uit met betaalbare modellen en de AOC-lijn juist met high-end schermen. En die vallen zeker niet tegen!

Evnia is voor gamers

Bij Philips moet je misschien niet meteen denken aan vette monitors voor je PC of console, maar inmiddels neemt ook TPV gaming heel serieus en dus mag je de komende tijd juist wél hardware verwachten die gericht is op gamers. Inmiddels liggen de eerste Philips Evnia-monitors in de winkels, maar de lijn wordt binnenkort uitgebreid met wat meer betaalbare opties. Deze zijn gemaakt voor veeleisende gamers met een wat minder diepe portemonnee.

Zo bestonden er al gruwelijke monitors in de 5000- en super high-end 8000-serie, en die worden nu uitgebreid met twee nieuwe monitors.

PHILIPS EVNIA

Philips Evnia is eigenlijk een soort opvolger van de Philips Momentum-serie, die vanaf nu zal verdwijnen.

PHILIPS EVNIA 25M2N5200P

Dit is een 24.5 inch IPS-paneel met een resolutie van 1920x1080 en een maximale refreshrate van maar liefst 280Hz. Voeg daar een snelle responsetijd van 1ms GtG (Grey-to-Grey) en ondersteuning voor VRR aan toe en je krijgt een heerlijke, kleinere monitor die heel geschikt is voor gamers. Bovendien gaat deze monitor in de winkels liggen voor 299 euro en dat is acceptabel voor wat je krijgt.

PHILIPS EVNIA 25M2N3200W

Daarnaast is er ook nog de Philips Evnia 25M2N3200W. Dit is een 24.5 inch VA-paneel met een Full-HD resolutie en refreshrate van 240Hz. Ook deze heeft een responsetijd van 1ms GtG en ondersteuning voor VRR, en is door het VA-paneel met een adviesprijs van 219 euro nog een stuk betaalbaarder.

Waar Philips met de 3000-, 5000- en 8000-series aangeeft hoe high-end de monitors zijn, kiest AOC voor andere termen. Zo zijn de AOC Gaming de instapmodellen, staan de AOC Agon-monitors daar een stap boven en zijn de AOC Agon Pro-schermen top of the bill.

AOC GAMING Q24G2A

De AOC Gaming Q24G2A heeft een 23.8 inch IPS-paneel met een resolutie van 2560x1440 en heeft daarmee een prachtig hoge PPI (pixels per inch) van maar liefst 123, wat voor een mega scherp beeld zorgt, zelfs van dichtbij. De maximale refreshrate ligt op 165Hz en is met 4ms GtG responsetijd iets langzamer dan de Evnia-modellen, maar nog steeds zeer acceptabel. Net als de prijs trouwens: 249 euro.

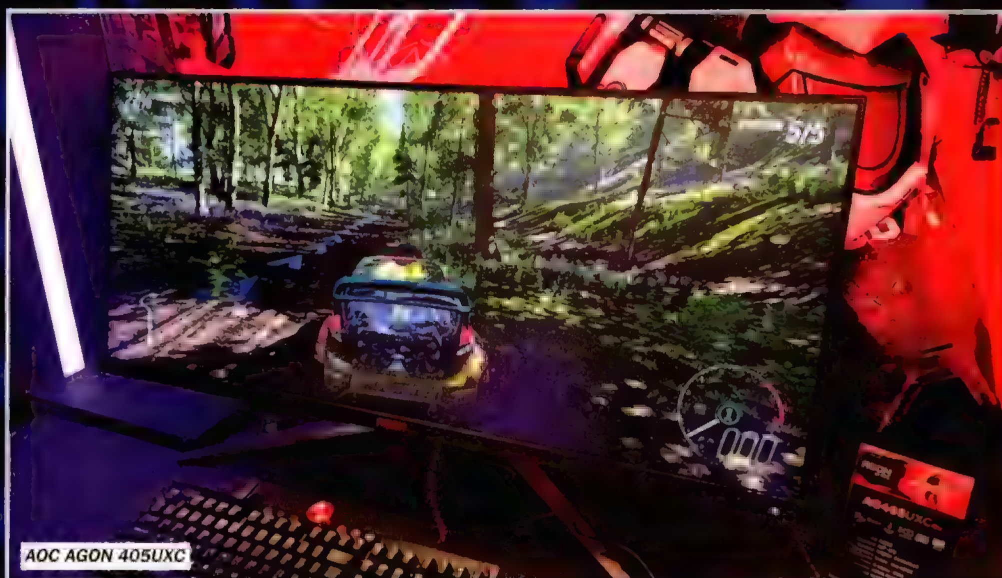
CROSSHAIR-TRUCJE

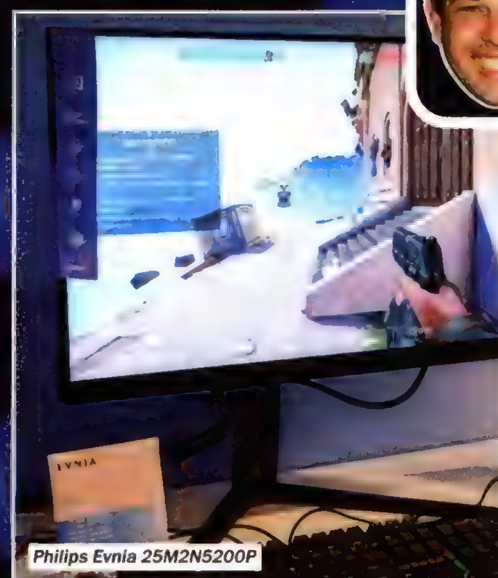
Bijzonder is dat deze monitors een speciaal software-trucje krijgen dat Philips het 'Dynamic Dial Point' noemt. Dit is een vaste crosshair op je scherm die van kleur kan veranderen aan de hand van wat er op het scherm wordt weergegeven. Erg handig voor bijvoorbeeld Counter Strike-spelers.

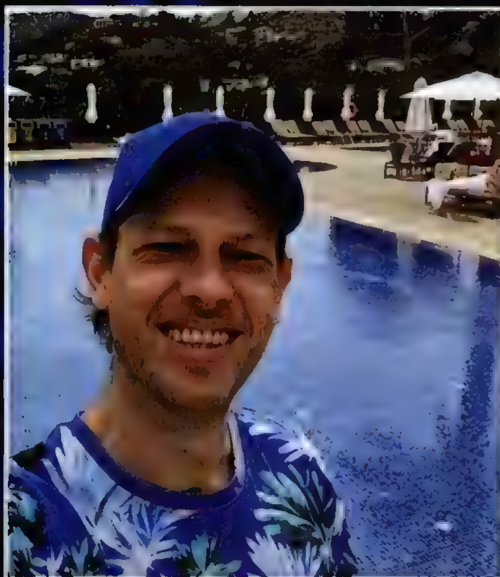
AOC AGON 405UXC

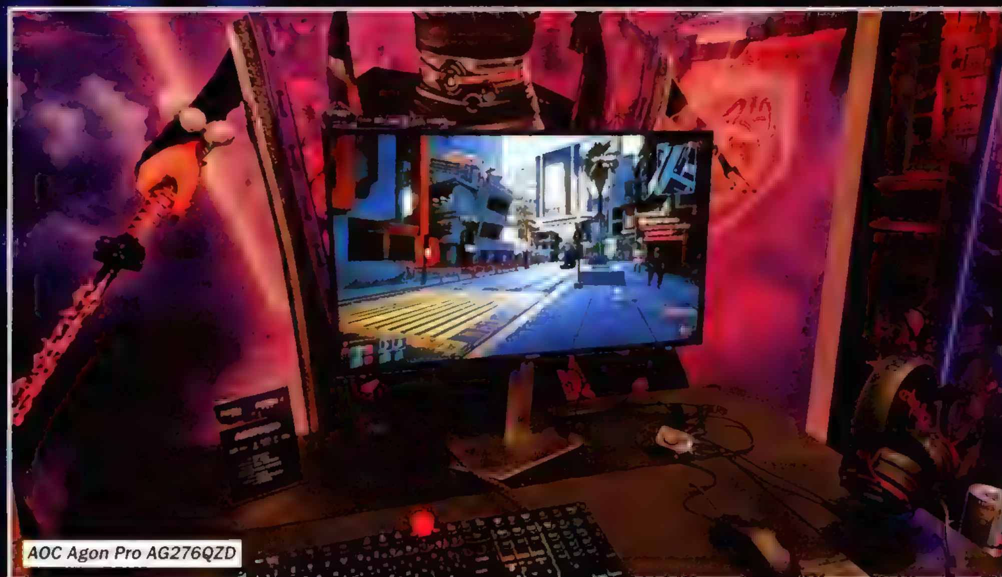
Voor wie juist een lekker groot scherm op z'n bureau heeft staan, heeft AOC de Agon 405UXC. Een 40 inch ultrawide monitor met IPS-paneel met een resolutie van 3440x1440. Dit zien we eigenlijk bij de concurrentie alleen in 34 inch schermen en dat maakt hem toch wel bijzonder, al




AOC AGON 405UXC


Philips Evnia 25M2N5200P




AOC Agon Pro AG276QZD

dropt de PPI in dit formaat wel flink naar een 'magere' 93.
De maximale refreshrate ligt op 144Hz, de responsetijd op 1ms GtG en door de HDR-400 ondersteuning is deze monitor ook behoorlijk goed geschikt voor het gamen in HDR. Deze monitor is vooral bedoeld voor gamers die lekker achterover willen leunen en dan is 40 inch wel heel erg vet! Prijs staat op 699 euro.

AOC AGON PRO AG276QZD

Waar ik absoluut naar heb staan kwijlen is de AOC Agon Pro AG276QZD. Dit is een OLED-paneel van 27 inch met een resolutie van 2560x1440 en maximale refreshrate van 240Hz. Dat is al indrukwekkend, maar door het gebruik van OLED zit de responsetijd maar op 0.03ms GtG, en dat samen met de hoge framerate zorgt voor verbluffend strakke beelden, zelfs bij snelle actie. Ook de brightness van 1000 nits is perfect voor HDR en dat maakt deze monitor in dit formaat zo goed als de natte droom van iedere gamer.
Het enige dat (afhankelijk waarvoor je hem wil gebruiken) kan tegenvallen is dat de monitor geen HDMI 2.1-inputs heeft. Dit heeft AOC gedaan omdat de focus op PC-gamers ligt die de monitor via DisplayPort 1.4 kunnen aansluiten - en om de kosten wat te drukken. Deze monitor gaat 999 euro kosten.

Indrukwekkend

Combineer al deze nieuwe monitors met de serie die nu al beschikbaar is en het is overduidelijk dat TPV zijn ogen heeft gericht op gamers. En met deze uitgebreide lijn is voor iedere gamer wat te vinden, voor een redelijke prijs. Wat er werd getoond was absoluut indrukwekkend en TPV gaat hiermee vol de concurrentie aan met andere bekende gaming-merken. ✖

NOG MEER HARDWARE?

De monitors stalen de show op dit event, maar er waren ook nieuwe toetsenborden, muizen, headsets en VESA-mounts te vinden. Ook hiervan brengt TPV een uitgebreide lijn op de markt met Philips Evnia- en AOC-producten die er ook kwalitatief goed uitzien.

VERLIEFD

Naast deze vijf gloednieuwe monitors stond ook de reeds uitgekomen Philips Evnia 42M2N8900 op de showvloer, en ik ben verliefd. Dit is een 42-inch OLED-scherm met een 4K resolutie, maximale refreshrate van 138Hz, VRR-support, HDMI 2.1-inputs, brightness van 1000 nits, responsetijd van 0.1ms GtG en bovendien ondersteuning voor Ambiglow. De PR moest me zo'n beetje wegtrekken bij de monitor om ruimte te maken voor de rest van de aanwezige pers. Mijn god, wat een prachtig ding.



WHAT'S THE TEA?

WAT BEZIELT REVIEWBOMBERS?

De Burning Shores-DLC voor Horizon Forbidden West wordt bestookt door reviewbombers. Zoals je verderop zult zien, was Alie juist enorm te spreken over de uitbreiding! Onder het genot van een kop hete tea onderzoekt ze daarom samen met Laura wat deze reviewbombers bezielt en wat tegen hen te doen is.



Hoi Laura, Hoe is het met je? Heb je alweer zin in een hete kop tea?



Hai hai! Gaat goed Alie! Altijd zin in thee met jou, hoeist?



Met mij ook alles goed, thanks! Ik zal snel de tea inschenken, want ik wil het dolgraag met je hebben over reviewbombing. De Burning Shores-DLC voor Horizon Forbidden West is namelijk gereviewbombd op websites als Metacritic. Een klein gedeelte van de klachten gaat over het feit dat de game niet op PS4 gespeeld kan worden, maar de meeste draaien om... nou ja, ik wil niet te veel spoilen, maar laten we zeggen: een verhaaldetail. Heb je de ophef een beetje meegekregen?



Ja zeker, ik ben hem zelf nu ook aan het reviewen, al ben ik pas net begonnen. Ik vind dat reviewbomben een beetje kinderachtig, daar moeten toch betere, gezondere manieren van met elkaar praten voor zijn.



Weet je, als je een game echt niet leuk vindt, mag je natuurlijk een kritische recensie achterlaten. Maar dat is volgens mij niet wat reviewbombing is. Dat gaat helemaal niet om het leveren van zo'n soort zinvolle bijdrage. Het gebeurt volgens mij wanneer fans van het eerste uur het gevoel hebben dat 'hun game' hen is ontnomen om het woke publiek aan te spreken. Ik denk oprecht dat veel reviewbombers de game die ze afbranden niet eens gespeeld hebben.



Ja, dat is de gekte van social media en het internet inderdaad. Die negativiteit. Ik begrijp volledig dat als je een game op PlayStation 4 hebt gespeeld, het wel zuur is als een uitbreiding dan maar op één platform uitkomt zonder dat daar een goede reden voor wordt gegeven. Maar dan is dit niet de manier. En die andere reden waardoor mensen zo doen, slaat wat mij betreft sowieso als een tang op een semi-mechanisch varken. Wat denk jij dat er in de hoofden van die mensen gebeurt?



Ik denk dat ze vooral willen dat zo weinig mogelijk mensen de DLC spelen. Zelfs als een product uitstekende reviews krijgt van recensenten – en dat is natuurlijk vaak het geval bij games, films of series die het doelwit zijn van reviewbombers – hopen ze dat de lage gebruikersscores potentiële kopers afschrikken. Als zij het niet leuk vinden, mag niemand het leuk vinden! Het contrast tussen gebruikersscores en de scores van recensenten is daarom vaak heel groot. Kijk jij eigenlijk nog weleens naar gebruikersscores om te bepalen of een game wat voor je is?



Hmm nee, dat doe ik eigenlijk nooit. Ik kijk sowieso niet zo heel erg naar wat anderen vinden. Alleen bij horrorfilms, die kijk ik alleen als ze een RottenTomatoes-score van 80 procent of hoger hebben. Maar dat is ook gebaseerd op recensenten natuurlijk. Ik heb zo'n gek brein, ik kan films en games die als slecht worden bestempeld vaak toch ergens wel waarderen.



O, hahah wat grappig! Ik doe dat ook bij horrorfilms, maar ik ben al tevreden met 60 procent! [50 procent hier - Marvin] Ik mag sowieso graag reviews lezen, maar dan eigenlijk wel alleen van recensenten. Tenminste, als het op games, films en series aankomt. Voor een huishoudelijk apparaat, zoals een friteuse om maar wat te noemen, kijk ik juist wel naar gebruikersrecensies. Want als gebruikersrecensies goed ingezet worden, heb je er als consument natuurlijk wel gewoon baat bij!







HORIZON FORBIDDEN WEST: BURNING SHORES

PlayStation 5

Sony Interactive Entertainment | Release Date: Apr 19, 2023

Summary | Critic Reviews | User Reviews | Details & Credits | Traile



82 **Metascore** Generally favorable reviews based on **59 Critic Reviews**

What's this?

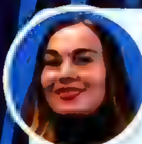
4.1 **User Score** Generally unfav based on **2307**

Your Score

Summary: Travel beyond the Forbidden West as Aloy's story continues. Encounter new machines and a compelling new story. South of the Tenakth Clan Lands, millennia of volcanic eruptions and violent seismic activity have carved the ruins of Los Angeles into a treacherous archipelago. Experience the... **Expand**

Developer: Guerrilla
Genre(s): Action Adventure
of players: No Online Mu
Cheats: On GameFAQs
Rating: T
More Details and Credits





60 procent bij horrorfilms, hihi gek! Dat is wel waar ja, ik kijk bij producten waar ik weinig van weet wel wat gebruikersrecensies voorschrijven.



Dat kun je wat mij betreft ook echt wel doortrekken naar gamers. Als je je niet zo hebt verdiept in een game of bijvoorbeeld als je als ouder een game voor je kind wil kopen, zie ik de meerwaarde van gebruikersrecensies ook echt wel in. Ik snap daarom wel dat Metacritic actie neemt om reviewbombs te weren. Ook al zijn ze nog wel een beetje vaag over wat ze dan precies willen gaan doen. Ze halen in ieder geval haatdragende reviews weg, maar je kunt je kritiek – hoe onzinnig dan ook – natuurlijk ook heel netjes verwoorden, zelfs als het een reviewbomb is. Even hardop nadenkend: wat zou Metacritic nog meer kunnen doen?



Ik denk dat Metacritic misschien dan gewoon geen gebruikersrecensies moet meenemen. Het is heel flauw, maar je kunt dat toch onmogelijk checken?



Misschien heb je gelijk... Maar ik zou dat op zich wel zonde vinden! Stel dat een game later nog een patch krijgt, die een recensent niet heeft kunnen checken, dan is het toch best handig dat een user daar nog even iets over zegt. Misschien is het niet echt een optie voor Metacritic, maar bijvoorbeeld wel voor Steam: zij zouden random users kunnen benaderen om een review achter te laten. Dan krijg je een soort steekproef, die in ieder geval representatiever is. Want: mensen zijn nou eenmaal eerder geneigd om een negatieve review achter te laten dan een positieve review. Een goede ervaring met een game wordt toch meer als vanzelfsprekend gezien.



Ja, daar heb je gelijk in. Dat willekeurige is een goed idee! En om die reden van dat je eerder in de pen klimt als je iets te klagen hebt, lees ik dus ook vaak geen gebruikersreviews. Het heeft ook zoveel met verwachtingen te maken die mensen hebben gehad en blijkbaar niet zijn uitgekomen.



Daarnaast weet ik ook dat Google op AI vertrouwt, bijvoorbeeld. Daar moet toch ook al veel meer mee mogelijk zijn?

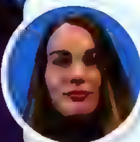




Ik denk dat AI zeker interessant kan zijn, maar als AI eenmaal fouten maakt, dan maakt dat het probleem waarschijnlijk alleen maar erger. Het zou ook cool zijn om alleen mensen die hem helemaal hebben uitgespeeld te laten schrijven, dus dat het gelinkt is aan je PSN, hoewel dat ook wel weer een beetje ver gaat, misschien...



Dat vind ik ook best een goed idee! Linksom of rechtsom gewoon een betere check of je een game überhaupt wel gespeeld hebt. En misschien een soort cooldown-periode? Dat je de ergste emotie wegneemt? Want nog even terug naar die Burning Shores-DLC. Die staat op dit moment op een 4.1 op Metactric. En daar maak ik me dus oprecht heel boos over. Niet alleen omdat het bewuste verhaaldetail waar reviewbombers over vallen helemaal niet woke is, maar ook omdat het de gameplay totaal niet aantast. Sterker nog: het is zelfs optioneel! Je kunt de optie gewoon links laten liggen. Ik ben daarom verbaasd dat het voor sommigen zo zwaar weegt.



Nee, ik snap dat totaal niet, helemaal met je eens. Daarom, laat mensen lekker. Als je er zelf op geen enkele manier last van hebt, waarom zou je je dan zo druk maken? ✖

WE'RE ALL MAD HERE

ALICE IN WONDERLAND IS EEN BROEDPLAATS VOOR TOFFE GAMES

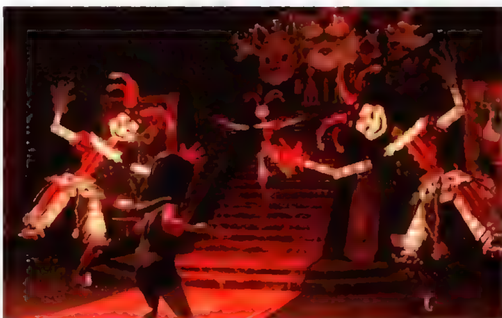
De knotsgekke, creatieve wereld van Alice in Wonderland komt je vast wel bekend voor. Wat misschien iets minder bekend is, zijn alle toffe games die voortkomen uit dit bizarre verhaal, met de game Ravenlok als nieuwste aanwinst. Benieuwd welke op Wonderland gebaseerde games Ravenlok zijn voorgegaan en waarom deze wereld zich nou zo goed laat vertalen naar een game? Duik dan samen met Rogina in dit konijnenhol!

Na het lezen van Alice's Adventures in Wonderland snapte ik wel waarom er zoveel films, series, games en algemene popcultuurreferenties zijn over Wonderland. Voor degenen die even een opfrisbeurt nodig hebben: het kleine meisje Alice volgt een bijzonder konijn door een konijnenhol en tuimelt zo het wonderbaarlijke Wonderland binnen, vol met lekkernijen die je kunnen transformeren van groot naar klein en bewoners die maar al te graag in gekke raadsels spreken om de heerlijke absurditeit in stand te houden. Om haar weg terug naar huis te vinden moet Alice de verschillende gebieden, bewoners en gevaren van Wonderland trotseren, wat al een mooie basis legt voor een creatieve adaptatie (en ja, daar zijn er echt heel wat van sinds Disney's animatiefilm uit 1951). Van de Duchess en de Queen of Hearts - 'Koppen moeten rollen!' - tot de Mad Hatter en de Chesire Cat: Wonderland zit vol potentie om er geheel eigenaardige games van te maken, en dat is precies wat de titels op deze pagina's laten zien.



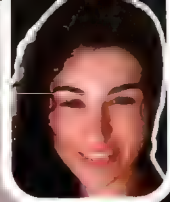
RAVENLOK

De nieuwste Wonderland-adaptatie is dus Ravenlok, een game die van alle games in deze feature het meest afwijkt van het originele verhaal en er meer z'n eigen draai aan geeft. Om te beginnen speel je niet als Alice, maar als het meisje Ravenlok. Eigenlijk is dat ook wel het grootste verschil, want verder barst dit kleurrijke actie-avonturenspel van de Alice in Wonderland-thema's en -referenties. Zo vecht je onder andere tegen personages die erg lijken op The Queen of Hearts, haar spelkaartenleger en kwaadaardige mushrooms (die in het boek ook best verraderlijk zijn, maar meer op een 'eet niet zomaar alles wat je tegenkomt'-manier). Bovendien zijn er ook andere herkenbare elementen terug te vinden, zoals The White Rabbit en zijn klokken, Chesire Cat in een iets ander jasje, iconische locaties zoals de kasteeltuinen en de (in mijn ogen) iconische dodo!

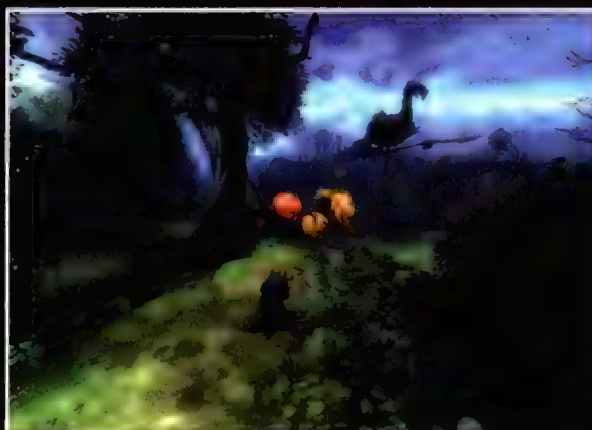


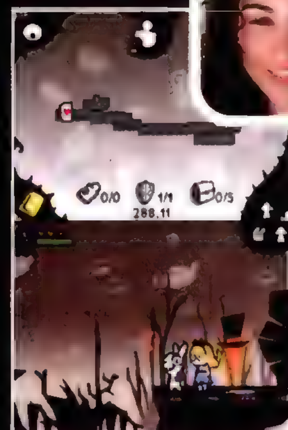
ALICE: MADNESS RETURNS

Verreweg mijn favoriete Wonderland-adaptatie is de verwrongen Alice: Madness Returns. Het spel is ontwikkeld door de Chinese gamestudio Spicy Horse en geeft een horrordraai aan het bekende kinderverhaal. Niet alleen Alice' looks zijn anders in Madness Returns: letterlijk alle locaties en personages hebben een twisted make-over gekregen. Chesire Cat is vel over bot met zijn gemene glimlach, The Mad Hatter en The March Hare zijn volledig doorgedraaid tijdens hun moordlustige tea party en de eens zo kleurrijke omgevingen zijn bezaaid met corrupte vijanden. Hack-and-slash als Alice om Wonderland te redden van zijn huidige ondergang, waar ze alleen toe in staat is als ze haar verleden en de levensechte monsters uit haar eigen wereld eerst kan confronteren: inwoners van Victoriaans Londen.









DISNEY'S ALICE IN WONDERLAND

Disney maakt wel vaker games van zijn films voor wat extra cash, dus het was maar een kwestie van tijd voordat er in 2010 een game verscheen van Tim Burtons Alice in Wonderland. Het spel was te spelen op de Nintendo Wii en PC, maar om eerlijk te zijn waren de controls en gameplay beter weggelegd voor alléén de Wii. Tim Burtons visie van Alice in Wonderland was een welkome toevoeging aan alle adaptaties en paste precies in zijn visionaire straatje. De game die weer gebaseerd is op zijn adaptatie (adaptatie-ception?) was ook een prima vertolking van zijn visie, inclusief de stemmen van de sterrencast. Je helpt Alice namelijk de gevaren van Wonderland te trotseren in dezelfde stijl als in de Tim Burton-films, maar ditmaal kun je ook spelen als The Mad Hatter, Chesire Cat en The White Rabbit, met hun eigen unieke vaardigheden. Het eindgevecht met de Jabberwocky is net als in de film het eindstation van de game, maar ondertussen moet je ook verschillende vijanden en raadselachtige puzzels trotseren om dat doel te kunnen bereiken, wat ik als Wii-baby vermakelijk genoeg vond.



weetje - weetje

Disney's Alice in Wonderland werd tegelijkertijd ook geadapteerd voor de Nintendo DS. Deze game is érg anders: het is een sidescroll-avontuur met een strakke cartoon-stijl en personages met andere vaardigheden. Deze versie heeft gemiddeld ook hogere reviewscores gekregen.



ALICEMARE

Een unieke adaptatie van het Alice in Wonderland-verhaal is zeker terug te vinden in de RPG Alicemare. Het spel heeft een schattig uiterlijk, creepy vibes, emotionele verhaalelementen en een lore die je hoe dan ook wilt uitpluizen omdat je zo gehecht raakt aan de personages. Je speelt als het weesjongetje Allen, die samen met de andere kinderen in het huis van verloren kinderen onderzoek doet naar een mysterieus gerucht binnen de muren van het huis. Het spel moedigt je aan om goed te verkennen en nodigt je uit om je helemaal onder te dompelen in de sprookjes, muziek en duistere thema's die soms uit het niets verschijnen. De game bevat meerdere eindes en wat horrorelementen die goed passen bij de gameplay en het leveldesign, maar wees gerust: je wordt niet achterna gezeten, hoor. Er zijn ook heel wat personages die lijken op bekende Wonderland-bewoners, maar wel op hun eigen, unieke manier.

ALICE IN THE COUNTRY OF HEARTS

Tot slot een genre waar de meeste van jullie misschien niet erg bekend mee zijn: een otome-game genaamd Alice in the Country of Hearts. Otome's zijn een Japanse videogame-niche die zich meer richten op vrouwelijke gamers en dienen als een graphic novel waarbij de keuzes die je maakt uiteindelijk een relatie moeten opleveren aan het einde van het avontuur of het mysterie. Ook als dit niet helemaal jouw koppie thee is, valt er niet te ontkennen dat het verhaal zeker een creatieve adaptatie is. Om het doel van een otome-game te vervullen zijn bekende Wonderland-personages in deze versie aantrekkelijke kerels, zoals Peter White (The White Rabbit) en Boris Airay (Chesire Cat), maar de echte tea van deze tea party is de lore van dit Wonderland. Er is een burgeroorlog gaande tussen de drie grootste gebieden, de bewoners zijn roekeloze gekken geworden, geweld kan uit elke hoek komen terwijl politieke allianties vormen en Alice' herinneringen aan thuis worden gecorrumpeerd door pijnlijke Nightmares... Oké, toch maar uitproberen, dan! ✖





ALICE IN HORRORLAND

American McGee's Alice was in 2000 de eerste horrorgameversie van Alice in Wonderland. Het geliefde actie-avonturenspel kreeg dan ook gauw een cult-following. Na Alice Madness Returns zou een derde deel, Alice Asylum, al een tijdje in de maak zijn, maar helaas is de productie afgelopen maand definitief stilgelegd omdat we niks moois kunnen hebben in deze wereld-- Excuus, omdat Electronic Arts weigert om de game te maken en de rechten niet op wil geven aan iemand die dat wel zou willen...

OOK SONY HEEFT LIJKEN IN Z'N KAST

PLAYSTATION-GAMES DIE VERMOORD WERDEN

Iedereen houdt tegenwoordig van PlayStation. "Dat moet veranderen", dacht PeterKoelewijn. En dus verzamelde hij de potentieel vette games die PlayStation en z'n dochterbedrijven de nek omdraaiden. Omdat ze niet goed genoeg waren en... uh, omdat PlayStation stom is, blijkbaar.



JAK 4

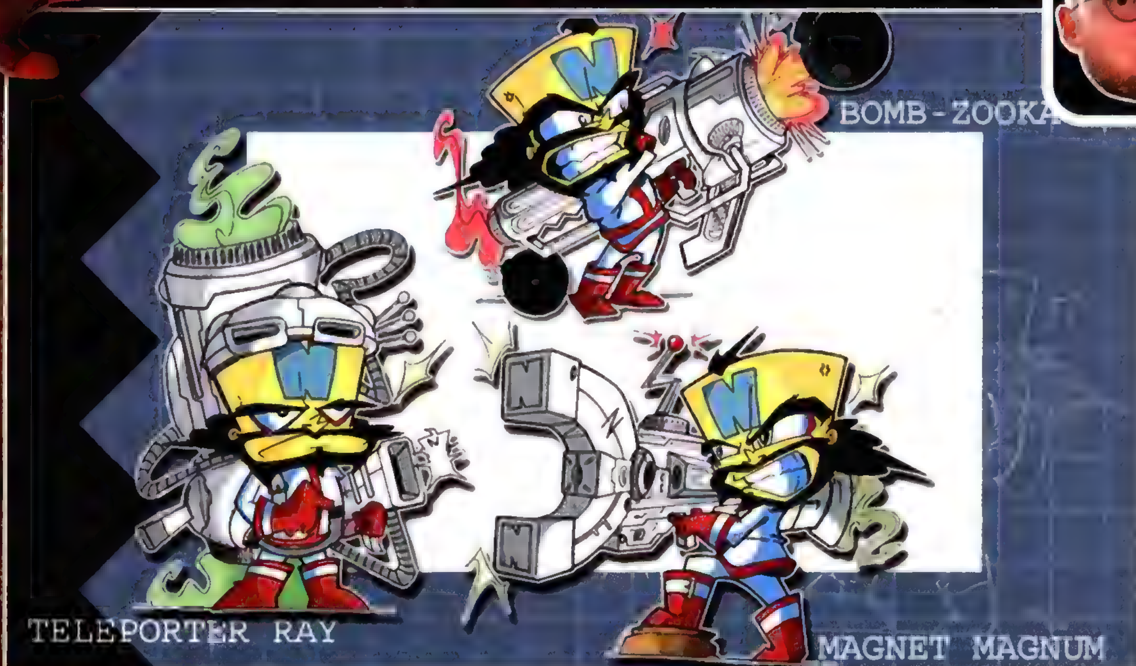
IN ONTWIKKELING VOOR: PS3/PS4

Naughty Dog was na Jak X Combat Racing eerst van plan om lekker door te gaan met de Jak-franchise. De serie was tenslotte een hit, alleen dook er een groot obstakel op: de PlayStation 3. Dat was zo'n kreng om voor te werken, dat Naughty Dog niet anders kon dan zich focussen op hun nieuwe IP, tegenwoordig bekend als Uncharted. In plaats daarvan lieten ze High Impact Games een PSP-game maken als zoethoudertje. Jak and Daxter: The Lost Frontier was het resultaat en fans en critici waren... niet onder de indruk.

Achteraf schaamde ook Naughty Dog zich voor hoe ze hun franchise verkwanseld hadden bij een andere ontwikkelaar. Met de komst van de PS4 werd er daarom een nieuwe poging voor Jak 4 gedaan. Artwork dat sindsdien vrijkwam laat duidelijk zien hoe de studio was veranderd in de tussentijd. Jak is veel realistischer vormgegeven, net als de otter Daxter, die wel een beetje op Rocket Raccoon uit Guardians of the Galaxy lijkt. De gameplay zou veel meer in lijn liggen met Uncharted en The Last of Us... en dat was het probleem. Naughty Dog besefte in de conceptfase al dat ze niemand een plezier zouden doen met deze realistische Jak and Daxter. Het team richtte zich in plaats daarvan op de eerste The Last of Us. De kans dat Naughty Dog ooit nog een nieuwe Jak maakt is nihil.







CORTEX CHAOS

IN ONTWIKKELING VOOR: PS2

Cortex Chaos was het directe vervolg op Crash Twinsanity en was sowieso in ontwikkeling voor de PS2, totdat Traveller's Tales Oxford te horen kreeg dat de game in de ijskast moest. Waarschijnlijk omdat de rechten voor Crash destijds een beetje in de lucht hingen. Omdat Doctor Neo Cortex samenwerkte met Crash, wordt hij uit de schurkenclub gekickt door de andere gestoorde geleerden. Dat laat hij niet zomaar gebeuren, en dus bouwt hij een leger kleine Neo Cortex-robotjes. Die moest je besturen in grote levels, waarin je het op het eind opnam tegen een van de gekke geleerden.
Cortex Chaos had veel weg van Pikmin, maar meer dan een stapel leuk artwork is er niet van de game te vinden. Jammer, want Crash Bandicoot is weer een megafranchise sinds de laatste delen, dus Cortex Chaos heeft zeker nog kans van slagen. De PS5 heeft ook niet iets wat het kan opnemen tegen, zeg maar, Pikmin 4.



BIOSHOCK TACTICS

IN ONTWIKKELING VOOR: PS VITA

Ken Levine stond op de E3 van 2011 trots met een PS Vita in z'n handen. Er zou een exclusieve BioShock-game voor de handheld ontwikkeld worden. Oh dolletjes! Alleen daarna hoorden of zagen we er niks meer van. Jaren later bevestigde de ontwikkelaar dat de game niet eens uit z'n whiteboard-fase was gekomen. Ontzettend jammer, want Ken onthulde z'n pitch: het zou zich voor de vernietiging van onderwaterstad Rapture afspelen en je zou een heel leger turn-based moeten besturen. Grootste inspiratiebron was Final Fantasy Tactics, dus tactische steekpartijen met rasters en een soort kijkdoos-arena's waar je omheen kon draaien, zodat je al je eenheden goed ziet.
De reden voor het vroege annuleren van BioShock Vita kun je wel raden: niemand kocht een PS Vita. De handheld van Sony was state-of-the-art, maar dat maakte hem ook duur, net als de ontwikkeling van games ervoor. Geen goede games = geen goede verkopen = geen goede games. Maak je aantekeningen, Sony?







HEARTLAND

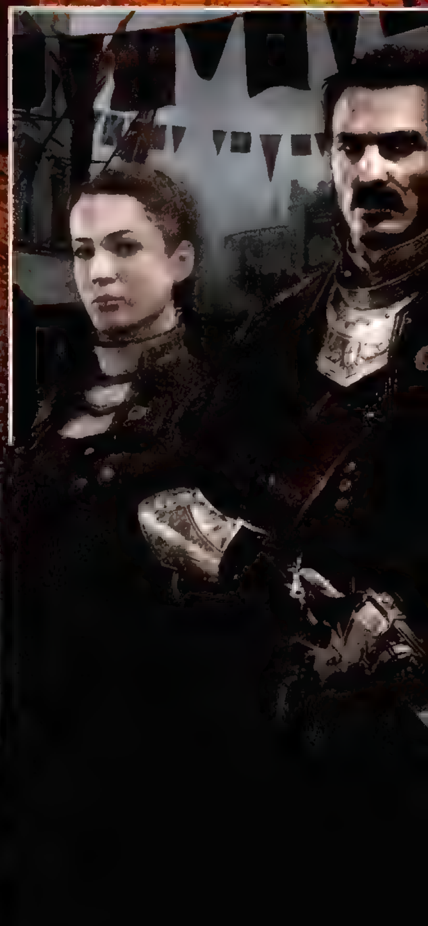
IN ONTWIKKELING VOOR: PSP

God of War-bedenker David Jaffe werkte met z'n Incognito Entertainment-team aan een zeer ambitieuze PSP-game. Heartland zou een alternatieve historische verhaallijn volgen waarin China de VS binnenvalt. Jij speelt een Amerikaan die vecht voor z'n land maar tegelijkertijd allerlei moeilijke morele keuzes moet maken. Blaas je de brug op waardoor een dorp honger leidt, alleen maar zodat de Chinese troepen niet verder kunnen oprukken?

Qua gameplay vertelde David later dat hij klassieke shooters zoals GoldenEye in gedachten had, met een mespuntje van Deus Ex erin. Hij wilde ook openlijk kritiek uiten op de War on Terror, waar George W. Bush toen nog volop achterstond met z'n oorlog in Irak. Heartland was een klein jaar in ontwikkeling toen David merkte dat Sony steeds meer ontwikkelaars uit z'n team wegsnoepte voor het team dat multiplayer-oorlogsshooter Warhawk voor de PS3 maakte. Toen hij nog maar tien mensen overhad, trok hij z'n conclusie: Heartland voor de PSP was niet belangrijk genoeg voor Sony. Hij annuleerde de game in ruil voor een kleiner spel dat makkelijker te ontwikkelen was voor de handheld.







INTERNAL-7

IN ONTWIKKELING VOOR: PS4

Ook Sony Santa Monica had een science-fiction-epos in ontwikkeling, maar het mocht niet zo zijn! Internal-7 was de codenaam van het spel en Stig Asmussen (tegenwoordig bekend van de Star Wars Jedi-games) leidde het team. Zijn concept was een action-adventure van niveautje Avatar en het gelekte artwork laat ook net zulke wonderbaarlijke werelden en aliens zien.

Internal-7 was al een paar jaar in ontwikkeling toen er een ramp gebeurde. God of War: Ascension kwam uit voor de PS3 en bijna niemand kocht hem. Mensen leken Kratos-moe te zijn en daardoor moest Sony even op z'n achterhoofd krabben. Hun reactie erop was een ontslaggolf bij Sony Santa Monica, met Stig Asmussen bovenaan de shitlist. Sony had niet langer vertrouwen in zijn team en het project. Vandaar dat de beste man nu bij Respawn Star Wars-games maakt.

Ontzettend klote natuurlijk, al zorgde het er wel voor dat Cory Barlogs gewaagde concept voor een God of War-reboot groen licht kreeg en in een stroomversnelling raakte, doordat de overgebleven ontwikkelaars van het andere team nu de handen vrij hadden.

SAVAGE STARLIGHT

IN ONTWIKKELING VOOR: PS3

Naughty Dog heeft science-fiction in zekere zin al gedaan als je Crash Bandicoot en de Jak and Daxter-games meetelt. Maar echt een 100 procent scifi-game? Die staat al heel lang op het verlanglijstje van de studio. Helaas is het tot nog toe niet gelukt, maar er zijn hints dat het alsnog kan gebeuren in de toekomst. Een van de pitches, voordat Naughty Dog Uncharted koos, was een science-fictiongame maken voor de PS3. Het zou veel realistischer en duisterder zijn dan hun voorgaande games, en zich afspelen in een grote futuristische stad die rondom een groot mysterieus gat was gesticht. Wat daarin gebeurde mocht je lekker zelf ontdekken. Waarschijnlijk is het project nooit uitgewerkt omdat het te ambitieus was.

Later zagen fans tekenen van een nieuwe Naughty Dog-game in Savage Starlight, de comicbookserie waar Ellie uit The Last of Us fan van is. Dokter Daniela Star reist daarin door de ruimte met een nieuw, supersnel ruimteschip. Ze ontdekt onderweg levensgevaarlijke aliens genaamd The Travelers, die de mensheid willen vernietigen. Voormalig Naughty Dog-gamedirector Bruce Straley bevestigde later dat er inderdaad elementen uit hun scifi-pitch in die stripboeken terecht zijn gekomen. Meer dan dat wist hij ook niet, maar het maakt wel duidelijk dat ND de hoop op een scifi-game nog niet heeft opgegeven.





DAYS GONE 2

IN ONTWIKKELING VOOR: PS5

Dit is een vervolg dat eerlijk gezegd nooit van de grond kwam en daar heeft Sony zeker aan bijgedragen. De eerste zombie-survivalgame was op de PS4 buggy en ontving daarvoor matige beoordelingen. Ook de verkoopcijfers waren volgens Sony teleurstellend, al trokken gamedirectors Jeff Ross en John Garvin dat in twijfel. Beide heren werken niet langer bij ontwikkelaar Sony Bend, mede omdat het niet goed boterde tussen hen en het Sony-management.

Meerdere keren gaven Jeff en John via interviews openlijk toe dat ze vonden dat Sony hen te weinig steunde; dat ze meer vertrouwen hadden in bijvoorbeeld Death Stranding en Ghost of Tsushima. De vlam sloeg helemaal in de pan toen John Garvin op Twitter de teleurstellende verkoopcijfers toedichtte aan journalisten. Die hadden de game afgefikt omdat ze het biker-hoofdpersonage, en de manier hoe hij z'n vrouw behandelde, "niet woke genoeg" vonden. Hij wiste de tweet later en Sony Bend nam afstand van de ontwikkelaar in een openbaar statement.

Days Gone eindigt met een cliffhanger en de PS5-versie loopt een stuk beter, maar als er al een vervolg in ontwikkeling was, heeft Sony daar waarschijnlijk geen interesse meer in.



THE ORDER 1886 PART 2

IN ONTWIKKELING VOOR: PS4

The Order 1886 was een van de grote nieuwe IP's waarmee Sony de kracht van de PlayStation 4 wilde bewijzen. Toen hij uitkwam in 2015 deed de third-person shooter dat zeker... voor een uurtje of vijf. Daarna had je de aftiteling bereikt en nul komma niks om verder te doen in de 60 euro dure game. Geen wonder dat de steampunk-shooter gemengde reviews kreeg en matig verkocht. Toch smaakte de originele setting naar meer en was ontwikkelaar Ready at Dawn duidelijk klaar om een franchise te starten, kijkend naar het open einde.

The Order 1886 Part 2 is alleen nooit besteld door Sony. Ready at Dawn werd een paar jaar later gekocht door Facebook, waardoor ze hun onafhankelijkheid verloren en alleen nog voor de Meta Quest games gingen maken. Is er nog een kans dat daarvoor een nieuwe The Order 1886 verschijnt? Minimaal, want Sony bezit de rechten van de franchise die geen vervolg kreeg. Dus Ready at Dawn bezit de IP niet meer en ze mogen er nooit meer een vervolg van maken. Een treurig einde van de ooit gevierde PlayStation-ontwikkelaar en z'n grote nieuwe franchise. ✖

ODE AAN DE DREAMCAST

PETER RIEZEBOS OVER SEGA'S BESTE (EN LAATSTE) CONSOLE

Dit jaar is het 25 jaar geleden dat Sega's legendarische Dreamcast het levenslicht zag. Om dit heugelijke feit te vieren hebben we kunstenaar Peter Riezebos gevraagd om te vertellen wat die spelcomputer nou zo bijzonder maakte. Als Dreamcast-fanaat en trouwe PU-lezer greep Peter die kans natuurlijk met beide handen aan.

















Het is 1998. Als 18-jarige obsessieve gamer loop ik een gameshop op Hoog Catherijne in Utrecht binnen. Dat deed ik regelmatig. Al was het alleen al om een korte blik te werpen op de videowall met beelden van de nieuwste games voor de PlayStation, Saturn en Nintendo 64, de consoles die eind jaren 90 de dienst uitmaakten.

Maar op die dag zag ik iets nieuws. Iets geweldigs. Tot mijn grote verbazing zag ik op die rij tv's opeens beelden van games voor de Sega Dreamcast verschijnen. Er stond toen namelijk al een uit Japan geïmporteerde variant van het systeem. Terwijl de Europese versie nog zeker een jaar op zich zou laten wachten.

Compleet ondersteboven van de graphics stond ik een tijdje, geen idee hoelang, helemaal stil, aan de buis gekluisterd. De graphics waren onwaarschijnlijk mooi. Pixelperfect gewoon. Een ultieme gamersdroom. Dit moest ik hebben.

Rapportcijfers

De eerlijkheid gebied me te zeggen dat ik altijd een sterke affiniteit met Sega heb gevoeld. Na mijn Nintendo Entertainment System stapte ik over naar de Sega Megadrive, pas veel later gevolgd door de Super Nintendo. Vraag mij niet waarom precies, maar ergens voelde Sega gewoon cool en passend bij mij. Daar was ik van overtuigd op het moment dat ik Sonic 2 had gezien.

De Megadrive was voor de 13-jarige Peter best kostbaar, dus maakte ik een deal met mijn moeder. Die deal behelsde een sterke optimalisatie van mijn rapportcijfers. Want ik zat toen net op de middelbare school, en haalde zulke slechte cijfers dat ik waarschijnlijk zou blijven zitten. Compleet extrinsiek gemotiveerd (lees: met de Sega Megadrive voor ogen) schoten de cijfers omhoog en verkreeg ik het zo door mij begeerde systeem. De bundel met Aladdin. Een perfecte keuze, bleek later.

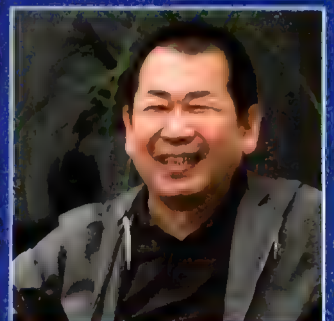


Probleemkind

Sega had mij sinds de Megadrive goed in zijn macht. Zodanig dat de redelijke Mega-CD en »

PETER OVER ZIJN DATE MET YU SUZUKI

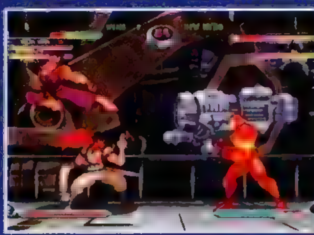
Als fan van Sega was ik ook altijd een fan van Yu Suzuki. Ik noem hem voor het gemak maar even Sega's equivalent van Nintendo's Shigeru Miyamoto. Verantwoordelijk voor kaskrakers als Outrun, Hang-on, Virtua Racing, Shenmue en meer. En... deze maand ga ik meneer Suzuki in Tokio ontmoeten. Waar ik natuurlijk enorm naar uitkijk! Het afgelopen jaar ben ik in contact geweest met Mr. Suzuki en zijn team, en hebben we gesproken over de wijze waarop hij zijn games ontwerpt en ik mijn schilderijen maak. Op basis van deze dialoog zal ik in mei een serie schilderijen vervaardigen waarvan er één voor Mr. Suzuki is. De reis naar Japan is het laatste onderdeel van een documentaire over de rol van gaming in mijn leven, waarvoor we de afgelopen tweeënhalf jaar hebben gefilmd. Het maakt voor mij de cirkel rond.







WOUTER OVER ZIJN DREAMCAST





De Dreamcast is een zeer bijzondere console in mijn gamegeschiedenis, want het was de eerste spelcomputer die ik ooit heb gekocht. De paar honderd gulden die het apparaat destijds kostte had ik verdiend met vakkenvullen en krantenlopen, dus ik had flink geploeterd om een zelfstandige gamer te kunnen zijn.
Sinds die aanschaf spendeerde ik veel meer tijd op m'n kamertje, achter een tv'tje met een scherm nog kleiner dan de omtrek van een PU, helemaal verloren in de vele bijzondere games voor het apparaat. Zoals de twee Shenmue-delen, een serie die me verslaafd maakte aan Japan zonder dat ik ooit fysiek in dat land geweest was. Daarnaast maakte ik via de Dreamcast ook kennis met genres die toen voor mij helemaal nieuw waren (en ik nu nauwelijks meer speel), zoals de JRPG (Grandia II, Skies of Arcadia), de racegame (Metropolis Street Racer, Crazy Taxi) en fighting-games (Power Stone, Marvel vs Capcom 2 en Soulcalibur), terwijl het mijn band verankerde met series (Resident Evil Code: Veronica) en speltypes (de open wereld van Jet Set Radio en de stealth van Headhunter) waar ik nog steeds enorm van houd.
Ik zal nooit de momenten vergeten dat ik de bus nam naar Groningen-stad, waar ik bij Dimension Plus of Nedgame zo'n plastic DC-doosje of twee aanschafte, om tijdens de rit terug de handleidingen van de betreffende games door te lezen, terwijl mijn - toen nog - volop werkende D1-receptoren zoveel hype door m'n lichaam pompten dat ik er gewoon van sidderde. De Atari 2600 wakkerde ooit de liefde voor games in me aan, waarna het spelen van Baldur's Gate bevestigde dat ik een gamer wilde zijn. Maar de Dreamcast? Die heeft ervoor gezorgd dat ik een gamer werd.









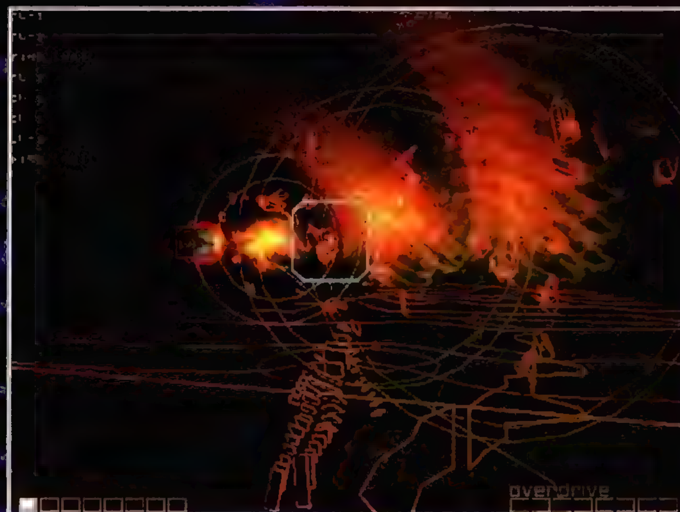
» zelfs discutabele Sega 32X vervolgens in mijn verzameling verschenen. Ik was zeker niet anti-Nintendo, zoals sommige gamers die destijds de brievenpagina's van de Power Unlimited haalden met brute tekeningen, waarin de snelle Sonic de slome Mario in stukken hakte, of zoiets. Maar mijn hart lag gewoon bij Sega. Het was dan ook uitkijken naar de volwaardige opvolger van de Megadrive: de Sega Saturn.
Na de Mega-CD en Sega 32X bleek de Saturn echter een volgende probleemkind voor Sega. Tijdens de ontwikkeling ervan werden op het laatste moment nog enkele significante wijzigingen doorgevoerd. Volgens ingewijden was het een soort paniekreactie op de sterke 3D-capaciteiten van de PlayStation, waar de gloednieuwe rivaal Sony opeens mee kwam. De lancering van de Saturn werd een haastklus, en dat pakte niet goed uit.

Katana

De Saturn verscheen met ports van Sega's arcadehits Daytona USA en Virtua Fighter. Dat hadden perfect ports moeten zijn, maar bleken tegenvallende versies. Toch hield ik van de Saturn. Uiteindelijk had ik een Europese, Amerikaanse en Japanse versie op een rijtje onder mijn tv staan. Vooral die Japanse versie bracht mij veel vreugde. Vanwege de ijzersterke 2D-capaciteiten van de Saturn werd het de thuisbasis voor veel games in mijn favoriete genre: 2D fightinggames.
Helaas voor Sega had de PlayStation betere 3D-capaciteiten, was het een stuk eenvoudiger voor die nieuwe console games te ontwikkelen en had Sony de marketing een stuk beter voor elkaar. Zo wist de PlayStation een gigantisch deel van de markt te veroveren.
De Saturn zakte langzaam weg en Sega begreep dat ze zich beter op de vólgende generatie konden richten. Hun wapen om die generatie te veroveren werd ontwikkeld onder de naam Katana. Een apparaat dat uiteindelijk werd gelanceerd als de Dreamcast. Een







spelcomputer van maar liefst 128-bit. Want tja, in die tijd schermden wij gamers nog graag met dit soort relatief onbegrepen termen.
De Sega Saturn en Sony Playstation positioneerden zich als 32-bits computers en Nintendo's opvolger van de SNES, de Nintendo 64, zelfs als 64-bits console. En nu, eerder dan verwacht en maar liefst twee jaar eerder dan de spelcomputers van de andere grote spelers in de industrie, lanceerde Sega een spelcomputer die twee tot vier keer 'gekker' was dan wat wij als gamers toen kenden. Wauw!

Twee dagen

Hoe het ook zou gaan, ik moest wat ik daar in die gameshop in Utrecht had gezien zo snel mogelijk bemachtigen. Wachten op een Amerikaanse of zelfs Europese variant was simpelweg onmogelijk. Mijn gamersbrein schreeuwde continu om de Dreamcast. Ook wel omdat het de revanche van mijn favoriete bedrijf zou worden.
Ik ging meteen op onderzoek uit: waar en voor hoeveel keiharde guldens zou ik dit hemelse object kunnen verkrijgen? Ik belde met alle grote gameshops in Nederland, zoals Dimension Plus in Groningen, Future Zone in Rotterdam en Bakirshop in Amsterdam (later Next Level). Het resultaat: een concrete bestelling bij Dimension Plus. Twee dagen na die bestelling zou ik hem al kunnen ontvangen. Een Japanse versie met step down converter en het spel Virtua Fighter 3TB. Mijn geluk kon niet op!

Achterdeur

Vervolgens begon het ongeduld. Nog twee dagen wachten. Hmmm, niet mijn sterkste eigenschap. Nog maar eens inventariseren. En wat bleek, een minder bekende winkel in Amersfoort Schothorst had er eentje op voorraad. Deze zou ik dezelfde dag nog kunnen ophalen (ik woonde in Harderwijk, wat z'n twintig minuten met de trein zou betekenen).
Er zat geen game bij en de prijs was iets hoger, maar desondanks besloot ik overstag te gaan. Ik cancelde mijn eerdere bestelling in Groningen en pakte de trein naar Amersfoort om de Dreamcast nog diezelfde dag in huis te hebben. Tegen etenstijd was ik terug. Met mijn Japanse Dreamcast. Maar... zonder game.
Ik haastte mij naar mijn buurjongen Martijn, waar ik destijds altijd samen mee gamede. En ondanks dat wij een soort van afspraak met onze ouders hadden dat we elkaar rond etenstijd niet zouden storen, liep ik via het hek van de tuin naar de achterdeur van zijn huis, trok deze semi-wild open en zei: "Excuses voor »

PETERS TOP 3 DREAMCAST-GAMES

3. RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Crazy Taxi, Jet Set Radio, Shenmue... Aan innoverende games op de Dreamcast geen gebrek. Het valt me dan ook zwaar om een derde game te noemen uit alle spellen waar ik zo van houd. Zoals waanzinnige shooters als Gigawing en Ikaruga. Zoveel 2D-fighters, zoals alle perfecte Neo Geo-ports. De keuze is simply huge. Laat ik er maar gewoon een kiezen: Resident Evil Code: Veronica. Wat een heerlijke game! Eindelijk een gepolijste Resident Evil op een Sega-platform. En je raadt het al; ik wilde direct de Japanse versie (ja, ik speelde deze volledig uit, in het Japans, zonder handleiding... een hel). Grafisch een beauty en ook qua verhaallijn top. Qua filmpjes vooruitstrevend en spannender dan zijn voorgangers.





2. SONIC ADVENTURE

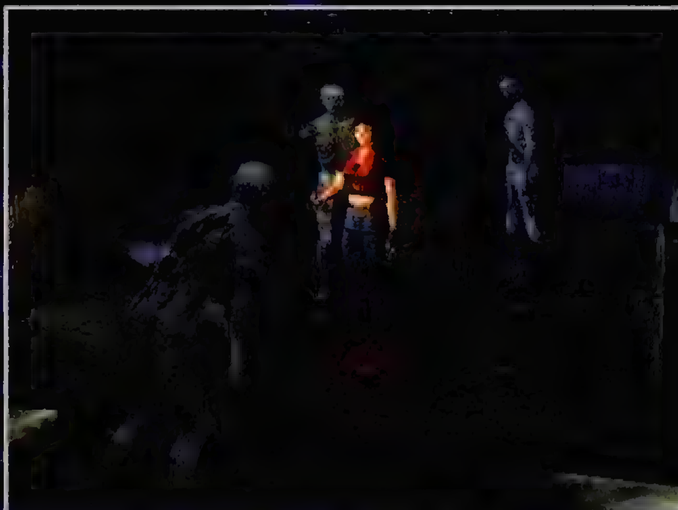
Sonicuuuu....schreeuwde Tails te pas en te onpas in mijn Japanse versie van Sonic Adventure. Jawel, de personages in Sonic waren inmiddels ook vocaal aanwezig. Hilarisch. Maar wat een avontuur! Je moest met verschillende personages met elk hun eigen gameplay parallelle verhaallijnen voltooien om het avontuur tot een goed einde te brengen. En wie kan dat eerste level vergeten, waar een orka ons hoofdpersonage achtervolgt in de stralende zon? Sonic zijn eerste Dreamcast-avontuur had zeker diverse flaws, zoals hier en daar uitdagende camerahoeken, maar jemig, wat was het destijds een feest voor de fans.

1. MARVEL VS CAPCOM 2

Als fan van 2D-fighters had ik op de Saturn al X-Men vs Street Fighter en Marvel vs Street Fighter gespeeld. En uiteraard kocht ik Marvel vs Capcom zodra deze voor de Dreamcast verscheen, en dacht ik dat niets daar overheen zou gaan. Maar toen kwam deel 2...
Zoveel characters en extra's, sublieme gameplay, jaw dropping achtergronden en alles zo vloeiend. Voor mij was dit de ultieme fighting-game. Zelfs de bijzondere muziek - je ergerde je een ongeluk of vond de jazzy sounds juist geweldig - kon daar geen afbreuk aan doen. Dit was perfectie op een disk. Vanzelfsprekend had ik direct de Japanse versie geïmporteerd. Helaas was het zeer uitdagend om alle extra characters vrij te spelen. Hiervoor moest je speciale punten behalen die je alleen maar in de arcade kon halen. Uiteindelijk moest ik via een speciale memorycard en internet de extra personages ontgrendelen.









het storen tijdens het eten, maar Martijn... ik heb een Japanse Dreamcast!"

Wat is dit?

Binnen vierentwintig uur verkreeg ik mijn eerste game: Sonic's Adventure. En niet veel later een van mijn favoriete games ooit: Soul Calibur. Mijn god, wat was dit waanzinnig. De graphics waren light years beyond alles wat de concurrentie had te bieden.
Als er in die jaren vrienden over de vloer kwamen en ik voorstelde om op mijn Dreamcast te gamen, vroegen zij doorgaans: "Heb je geen Playstation?!" Vol van binnenpret startte ik dan Soul Calibur op. Er volgde altijd dezelfde reactie. "Wow, wat is dit?!" Yes, de Dreamcast was een parel. Revolutionair qua design en met het type games waar ik van hield: Sega's arcadegames.

Significant beter

Het is belangrijk te begrijpen dat de Dreamcast in die tijd grafisch significant beter was dan de concurrerende systemen, namelijk de Playstation en Nintendo 64. De Playstation 2 zou voorlopig niet verschijnen en de releasedatum van Nintendo's 'Dolphin' (wat uiteindelijk de GameCube werd) leek nog verder weg. Het was nu tijd voor Sega om te shinen. En man, dat deden ze dan ook, op elk gebied.
Het leek wel alsof Sega van alle eerdere valkuilen en problemen had geleerd. Er waren veel games direct bij de lancering beschikbaar, waaronder een Sonic-game (die ontbrak bij de launch van de Saturn). Ports van arcadegames waren niet alleen perfect, in sommige gevallen, zoals bij Soul Calibur, werd door vooraanstaande magazines als EGM en Edge verondersteld dat deze zelfs béter waren dan het arcade-origineel. Zoiets was nog nooit vertoond.

Toekomst

Zelfs qua uitstraling en marketing had Sega het over een andere boeg gegooid. Waar de Sega-machines hoofdzakelijk zwart waren, had men nu voor een wit uiterlijk gekozen. En ook al werd Nintendo in die tijd vaak als de grootste innovator in gaming beschouwd; de Dreamcast was misschien wel de innovatiefste console ooit gemaakt.
Zo had de geheugenkaart een eigen display, waardoor je hem zelfs kon gebruiken als portable gaming device. Vrij simplistisch en dus in de praktijk verwaarloosbaar, maar toch.
Ook het standaard meegeleverde modem was vernieuwend. Online gaming is tegenwoordig niet meer weg te denken in het videogamelandschap, maar vroeger droomden wij als gamers van online play. Sega begreep al vroeg dat onlinefuncties voor een belangrijk deel de toekomst van consoles zouden bepalen. Alles wees erop dat Sega dit keer voor de winst ging. De Dreamcast móést gewoon slagen.

De droom was voorbij

Al met al voelde het als een glorieuze tijd voor Sega en daarmee ook voor mij. De Dreamcast stond

VOORNAAMSTE REDENEN VOOR HET FALEN VAN DE DREAMCAST

1. INNOVATIEVE GAMES

Iedereen die ooit een Dreamcast heeft gehad, blijft jubelen over de vele innovatieve games voor dat systeem. Zoals Phantasy Star Online (een RPG die je met vier spelers online kon spelen), Seaman (een game over een virtuele vis, waar je via de bijgeleverde microfoon tegen kon praten), Space Channel 5 (een ritme-game waarin je dansende aliens moest bestrijden), Jet Set Radio (een skate-game waarin je met graffiti terrein moest claimen) en Shenmue (een epische actie-RPG in moderne, levendige stadsgebieden). Probleem met deze titels was echter dat ze het grote publiek niet aanspraken, en Sega door een conflict met EA geen populaire games als Madden en Fifa voor de Dreamcast kreeg.





2. HARDWARE-MISSERS

De Dreamcast verscheen als eerste in Japan, een jaar voor de westerse release. Want Sega wist dat het veroveren van de Japanse markt essentieel voor het succes van hun nieuwe console zou zijn. Er was echter een nogal groot probleem dat dit verhinderde: de controller. De Dreamcast-controller was namelijk veel te groot voor de doorgaans vrij kleine Japanse handen. Daarnaast had de controller geen tweede analoge stick (waardoor hij verouderd leek), ontbrak het de console aan de mogelijkheid dvd's af te spelen (die zou de PS2 wel krijgen), begreep niemand de VMU (een nogal dure memorycard met een display die je ook als zeer beperkte handheld kon gebruiken), en kwam het ingebouwde online-modem te vroeg om spelers te overtuigen.

3. SEGA'S EERDERE HARDWARE

Na de succesvolle Megadrive (1988) raakte Sega nogal de weg kwijt, wat hardware betreft. Sega's Game Gear (1990) moest Nintendo's Game Boy overtroeven, maar slurpte je batterijen in een uurtje leeg, en was in de praktijk dus nauwelijks functioneel. De Sega CD (1991) en 32X (1994) waren accessoires die de levensduur van de Megadrive moesten verlengen, maar voegden weinig toe en werden slecht ondersteund. Sega's 32-bits Saturn (1994) was minder sterk dan de directe concurrent PlayStation en werd snel opgegeven door Sega, met vele teleurgestelde gamers tot gevolg. Die wilden hun vingers geen tweede keer branden en lieten de Dreamcast (1998) links liggen om op de PlayStation 2 te wachten.









op eenzame hoogte en ook de Amerikaanse release op 9 september 1999 was een groot succes. Maar de algehele sensatie begon langzaam maar zeker wat af te nemen naarmate de release van de Playstation 2 dichterbij kwam. Niet voor mij als fan, maar wel voor de positie van de Dreamcast in de consolemarkt.
Sony had een belangrijke troef met zijn opvolger van de zeer succesvolle Playstation 1: een standaard ingebouwde dvd-speler. Ook mengde een nieuwe gigant zich in de strijd. Microsoft introduceerde zijn Direct X-PC turned gamingsystem: de Xbox. Met de blik op die nieuwe systemen, lieten veel gamers de Dreamcast helaas links liggen.

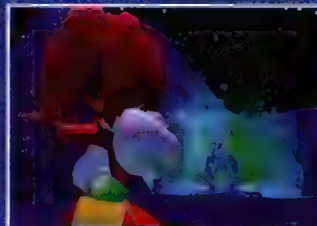
Sega's warenhuizen lagen vol met Dreamcast-spelcomputers en de productie werd stilgelegd. Grove investeringen van mensen die begaan waren met Sega mochten niet meer baten. De droom was voorbij en Sega zou zich terugtrekken uit de hardware-markt.

Enorm veel vreugde

Voor mij is de Dreamcast nooit opgehouden te bestaan. Tot op de dag van vandaag is het naast de Neo Geo mijn favoriete spelcomputer. Vooral de Japanse versie, die barst van de geniale 2D fightinggames en shooters, blijft de place to go voor mijn ad hoc vertier. Hulde voor Sega voor de Dreamcast. Het was een droom en een bijzonder project. Een computer die mijn leven als gamer in sterke mate heeft beïnvloed en vooral enorm veel vreugde heeft gegeven. ✖

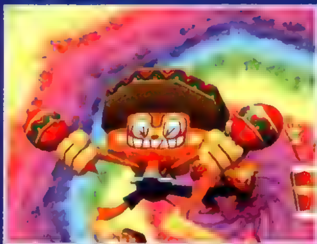


JURJEN OVER ZIJN DREAMCAST





Een enorme orka die een houten brug versplinterde. Dat moment kan ik me nog als gisteren herinneren. Dat ik mijn Dreamcast had aangesloten, Sonic Adventure speelde, met Sonic voor het eerst in 3D door ringen en loopings rende, de camera zwenkte, en ik zag hoe de houten brug waar ik daarnet nog met Sonic overheen was gerend door een enorme orka werd versplinterd. Dát was bij uitstek het moment dat ik me realiseerde dat de Dreamcast een bijzonder krachtige machine was. Een apparaat dat gedetailleerde, overweldigende graphics mogelijk maakte waar ik tot dan toe alleen maar van had kunnen dromen. En die graphics waren zó veel scherper dan de graphics van de Nintendo 64, waar ik tot het verschijnen van de Dreamcast op speelde!
Ik ben een jaar of twee erg blij geweest met mijn Dreamcast. Want ook al bleek Sonic Adventure na mijn verwondering over de graphics wat tegen te vallen (met name de stukken waarin ik niet met Sonic maar met zijn kutvriendjes moest spelen waren suf), ik had met de Dreamcast voor het eerst een systeem onder mijn tv staan dat qua graphics kon wedijveren met wat ik tot die tijd alleen in arcades kon spelen. Of de arcadegames zelfs overtrof, zoals met het machtige Soulcalibur. Daarnaast was de Dreamcast een geweldige basis voor enkele van de coolste, mafste, meest innovatieve games die ik ooit speelde, zoals Samba de Amigo, Jet Set Radio, Space Channel 5, Crazy Taxi, Power Stone, Rez en Shenmue. Het blijft even pijnlijk als wonderlijk, dat juist deze droommachine het einde van Sega in de consolebusiness werd.



THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM

HYRULE IN AANBOUW



The Legend of Zelda: Breath of the Wild gaf de Switch een vliegende start. Is Tears of the Kingdom het perfecte slotstuk voor de Nintendo-console? PeterKoelewijn trok zich terug met het vervolg en kwam een week later met tranen over z'n wangen terug. Waren ze van geluk of van verdriet?



Nintendo is een geheimzinnig bedrijf en voor Tears of the Kingdom kropen ze helemaal in hun schulp. In totaal hebben ze maar iets van dertig minuten aan gameplay laten zien van deze Zelda. Vandaar dat ik eerst een korte, spoilervrije beoordeling geef, voordat ik dieper in de materie duik en wat extra details over de game onthul – maar wees gerust, we behandelen hierna geen grote verhaalspoilers en ook op het gebied van gameplay zal je zelf nog genoeg kunnen ontdekken.

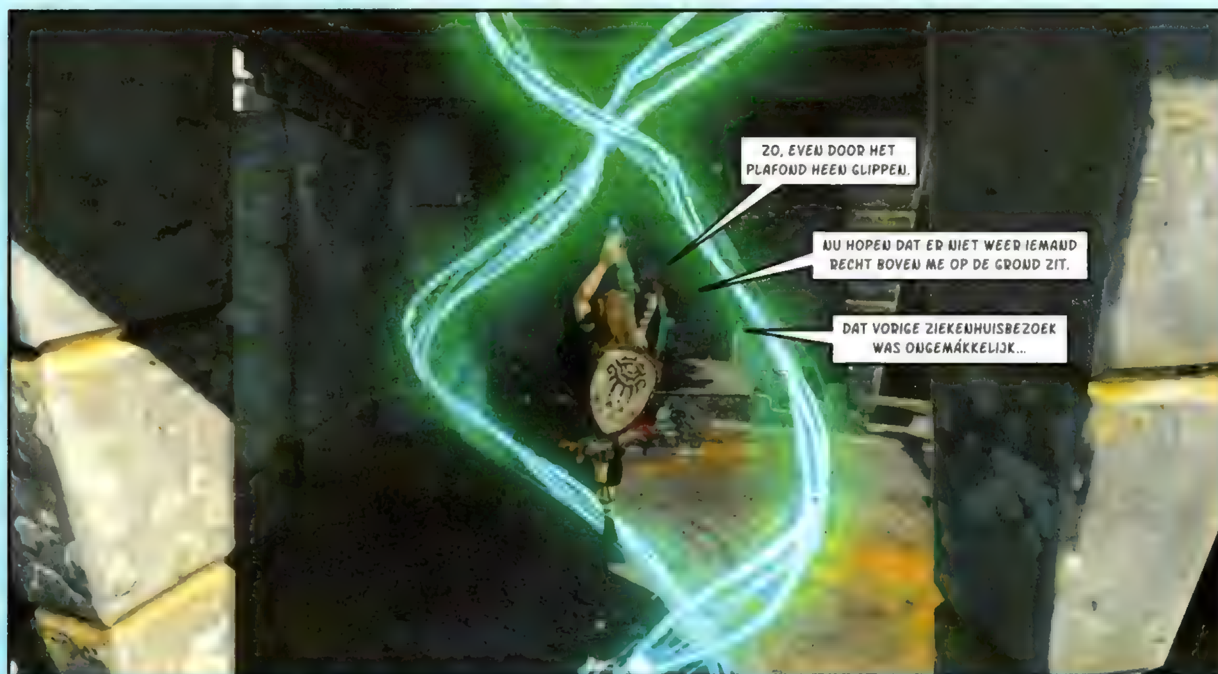
Maar voor degene die helemáál ongerept Tears of the Kingdom in willen duiken en puur dit lezen als het laatste zetje: ja, hij is het geld dubbel en dwars waard. Makkelijk een van de beste games van het jaar en qua omvang een van de meest ambitieuze spellen die Nintendo ooit heeft gemaakt. Het enige minpunt aan Tears of the Kingdom is dat het Breath of the Wild opvolgt. Je krijgt soms een déjà-vugevoel, al verbetert dit vervolg de gameplay in vrijwel ieder opzicht. Beeldverversing is wel wat onregelmatiger dan in Breath of the Wild, zeker in docked mode, al hoop ik dat dit met patches nog gladgestreken wordt. Dus ja, nieuwe Zelda: goed! Gauw spelen, dan begin ik met de echte review.

Wederopbouw

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom is een direct vervolg op Breath of the Wild en het verschil in toon vind je terug in de titels. Breath ging over de beeldschone wildernis van het postapocalyptische Hyrule. Door de Calamity Ganon was het koninkrijk nagenoeg onbewoonbaar, maar Link en Zelda staken daar een stokje voor. Tears of the Kingdom gaat over de herrijzenis van Hyrule. De steden aan de randen van het koninkrijk gedijen, nieuwe dorpen zijn in aanbouw, mensen durven weer in het land te wonen en erdoor te reizen. Het is een ander soort Hyrule, dat wil vechten voor zijn toekomst. En daarvoor moet het nog één keer z'n duistere geschiedenis confronteren.

"In werkelijkheid is Tears subtiel zo'n 2,5 keer groter dan zijn voorganger."

Aan het begin ontdekken Link en Zelda dat Ganondorf, de reïncarnatie van de Triforce van Kracht, nog leeft. Het blijkt dat je alleen z'n... uhm...





soort van... out-of-office reply verslagen had in Breath. Hij ontwaakt uit z'n mysterieuze gevangenis en alles gaat letterlijk en figuurlijk de lucht in.

Zonai-krachten

De luchteilanden boven Hyrule behoren tot het koninkrijk van de Zonai. Dit lang uitgestorven ras is de spil in Tears of the Kingdom en hun technologie liep eeuwen voor op die van de andere koninkrijken. Al gauw knokt Link tegen robots en krijgt hij een paar van de sterkste krachten die The Legend of Zelda de speler ooit heeft durven geven. Ascend bijvoorbeeld, waarmee Link door een laag plafond kan duiken alsof het water is. Bijzonder handig tijdens het puzzelen, maar ook als je diep in een grot zit en weer makkelijk bovengronds wil komen. Recall laat je de tijd terugdraaien van een bepaald voorwerp. Zo wordt een vallend brokstuk van een luchteiland met één druk op de knop een lift, maar probeer het vooral ook eens met een steen die een vijand naar je gooit. Je wilt sowieso je sterkere wapens goed inzetten, want ze gaan weer verrassend snel kapot. Nintendo heeft hier een karakteristiek eigenzinnige oplossing voor bedacht: Fuse. Daarmee fuseer je twee voorwerpen aan elkaar en kun je verrassend sterke wapens creëren. Pak een stok met een steen en je hebt een hamer. Smeer een bliksem-jelly op je pijl en je hebt een bliksempijl. Veel vijanden laten hoorns achter en hoe sterker de monsters waren, hoe betere aanvalsstatistieken ze aan je speer of zwaard geven. Experimenteren wordt eigenlijk altijd beloond in Tears of the Kingdom, en dan heb ik het nog niet eens gehad over de allersterkste ability, die je het meest zal gebruiken. Het klapstuk van de game is namelijk Ultrahand.

Ultrahandig

Ultrahand lijkt op Telekinesis uit Breath of the Wild met een lijmoptie erbij. Kom je niet over een ijsmuur heen? Plak een paar boomstammen aan elkaar en je hebt een ladder. Is de stroming te sterk? Bouw een vlotje, zet er een zeil op en plaats hem in de juiste windrichting. Is een van de rails kapot, waardoor je mijnwagentje eraf dondert? Plak er een haak op en hang hem aan de ene rail zodat je een skilift hebt.

Net als in z'n voorganger kun je aan het begin van Tears of the Kingdom oefenen in een groot trainingsgebied. Dat vond ik eerst frustrerend omdat het je flink beperkt, maar je moet die kronkel in je brein echt laten groeien, want Ultrahand is letterlijk een gamechanger.

De kracht heeft een hogere leercurve dan ik gewend ben van The Legend of Zelda, omdat je constant in meerdere dimensies moet denken en werken. De enige beperking ervan is je eigen









verbeeldingskracht, en je krijgt al gauw een hele gereedschapskist aan handige Zonai-machines om je voertuigen mee te bouwen. Nintendo weet dit en heeft de moeilijkheidsgraad van de Tears of the Kingdom-puzzels dan ook een stukkie hoger gezet.
Eenmaal over de leerdrempel heen merkte ik pas hoe verbluffend makkelijk het bouwen gaat. Ik heb zelf geen technisch botje in mijn lijf en kan een houten vogelhuisje nog doen ontploffen tijdens het knutselen. Tears of the Kingdom liet deze incompetente malloot zich voelen als een genie. Ik heb auto's gebouwd, bruggen, boten, vliegtuigen, karretjes, industriële machines, hovercrafts; ik heb puzzels opgelost waarvan ik achteraf niet kon geloven dat het zó lukte.

Out of the box denken

Er is een Shrine in Breath of the Wild waarin je een balletje door een schuifpuzzel moet krijgen en hem bestuurt met de motion-sensor in de controller. Slimme gamers hadden hem in een paar minuten opgelost, maar de écht slimme speler draaide de controller om, zodat je op het gladde oppervlak van de schuifpuzzel het balletje in het gootje kon krijgen. Veel puzzels in Tears of the Kingdom hebben dit soort hilarisch makkelijke oplossingen, al had ik zeker niet altijd het inzicht om die te ontdekken. Meestal kwam ik door de shrines en dungeons heen met gammele, gekunstelde bouwwerken. Maar het waren wel MIJN bouwwerken.
Het is ook verschrikkelijk grappig als je bouwsel mislukt. Regelmatig lanceerde ik mijn nieuwste meesterwerk en zat ik à la Jeremy Clarkson zelfgenoegzaam "ik ben een genie" te roepen. En vervolgens stort het voertuig spectaculair




weetje • weetje

Nintendo heeft al bevestigd dat The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom DLC krijgt, net als zijn voorganger.



"Ik heb puzzels opgelost waarvan ik achteraf niet kon geloven dat het zó lukte."

neer en kon ik opnieuw beginnen. Met de uitstekende autosave-functie is doodgaan gelukkig nooit een grote straf.

Shrines en zaadjes

Shrines zijn weer terug en verspreid over de kaart als puzzelbroodkruimels. Hetzelfde geldt voor de Korok, die je opnieuw belonen met gouden zaadjes als je ze vindt of helpt met kleine puzzels. Het zijn deze momenten waarop Hyrule het bekendst voelt en dat je merkt dat Tears of the Kingdom ooit begon als DLC voor Breath of the Wild. Ook het paardrijden had wel wat verder uitgebreid mogen worden, of op z'n minst verbeterd. M'n knol bleef net als in Breath haken bij de kleinste richeltjes. Wat heb je daaraan als je een fucking vliegtuig kan bouwen?!

Ook archaïsch voelt het beperkte gebruik van voice-acting. Ongeveer 10 procent van de tussenfilmpjes heeft prima stemmenwerk, maar de rest van de game blijft ouderwets lezen. Jammer dat Nintendo halverwege deze innovatie blijft hangen, want de rest van de presentatie is subliem. Natuurlijk zullen de meeste Zelda-fans nu hun schouders ophalen, maar wacht maar totdat je de prachtige, emotionele scènes hebt gezien die in Tears of the Kingdom wél stemacteurs hebben. Het is genoeg om je te laten hopen dat de volgende Zelda wel héél Hyrule een stem durft te geven. Zoals iedere Triple A-game tegenwoordig doet.

Over zwijgen gesproken, laat ik eindigen met het grootste geheim van The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom.

Dieptepunt

Mijn eerste indruk toen ik op het continent landde, was dat dit dezelfde Hyrule-kaart was. In werkelijkheid is Tears subtiel zo'n 2,5 keer groter. Er zijn natuurlijk de luchteilanden die bomvol geheimen zitten, maar het koninkrijk is nu ook bezaaid met indrukwekkende grottenstelsels waarin je zeldzame planten, stenen en vijanden vindt. En dan is er... The Depths. De luchteilanden hebben grote scheuren in het land achtergelaten, en sommigen leiden naar een diepe, duistere wereld, bijna net zo groot als Hyrule zelf. Daar verandert Tears of the Kingdom in een pure survivalgame. In het pikkedonker moet je vuur en lichtplanten gebruiken om jezelf te oriënteren. Unieke monsters vallen je aan en hebben duistere magie, Gloom, dat permanent je hartjes opvreet totdat je weer bovengronds komt of een van de weinige veilige havens in The Depths vindt. Ik voelde me als Frodo in de mijnen van Moria, maar dan met meer Balrogs om me heen. Het dieptepunt van Hyrule is het ware hoogtepunt van Tears of the Kingdom.

Geen verklaring

Er zijn dingen die ik ondergronds heb gezien waar ik nog geen verklaring voor heb. Hetzelfde geldt voor de wereld bovengronds, trouwens. Voor de review heb ik haast gemaakt met het doorspelen van de game. Misschien verklaart dat alles. Maar ik denk eerder dat Nintendo heel goed Minecraft en de Souls-games bestudeerde en zo nog meer leven blies in de Tears of the Kingdom-wereld. Overal waar ik kom zijn personages die geruchten en legendes verspreiden; niet altijd officiële sidequests, zelfs. Ik zie soldaten vechten met de lokale monsters en om hulp vragen. Ik vind onder een ogenschijnlijk veilig dorpje een nieuw, ingewikkeld grottenstelsel met unieke monsters. Ik zie tijdens een bliksemstorm... ach, je ontdekt het allemaal hopelijk zelf wel.

Tears of the Kingdom is een game om te delen met andere spelers: van de goddeloze creaties die jullie zeker gaan bouwen, tot aan de sterke verhalen, ontdekkingstochten en opgeloste mysteries die er nog komen gaan. De toekomst van Hyrule, en The Legend of Zelda, ziet er fantastisch uit.



SCORE 95

Breath of the Wild is een van de beste Nintendo-games ooit gemaakt en Tears of the Kingdom verbetert de formule in vrijwel ieder opzicht. Ja, er is een déjà-vugevoel met de bestaande kaart van Hyrule, maar de wauw-factor van de eerste game wordt regelmatig geëvenaard wanneer je de nieuwe gebieden betreedt.

PETER



60 uur om de aftiteling te halen. Ik schat 200 uur in totaal om 100% te bereiken.

60+ UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE/RPG
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

REDFALL

ZOMBIE MET NOSFERATU-SKIN MAAKT GEEN VAMPIER

Een game van Arkane, de maker van een paar van de beste shooters van het afgelopen decennium, waarin je vampiers te lijf gaat met vette wapens en bovennatuurlijke krachten? Dit wordt 'm, dacht Marvin, de exclusive die Microsoft nodig heeft! Niet dus. Een vrachtwagenlading knoflook naar binnen werken is nog plezieriger.



Soms zou ik willen dat ik een ~~vlieg~~ vleermuis op de muren van een ontwikkelaar kon zijn, gewoon om mee te kijken naar hoe een game als Redfall tot stand komt. Want ergens in dat proces moet iets gruwelijk fout zijn gegaan, zoveel is wel duidelijk na het uitspelen van deze vampiershooter. Misschien had het team geen duidelijke visie. Misschien was het een strenge man in een strak pak die de ontwikkelaar dwong een releasedatum te halen terwijl het spel er nog lang niet klaar voor was. Of misschien liep het complete personeelsbestand leeg na het maken van Prey, en is de wederopbouw niet geslaagd.

Deze game is ontwikkeld door Arkane Austin, de maker van Prey, mijn favoriete BioShock-achtige game sinds BioShock. En tot het opstarten van Redfall dacht ik dat de naam Arkane, of het nou om de studio in Lyon of Austin gaat, garant staat voor kwaliteit. Maar daar is in één klap verandering in gebracht.

Beschamend

Laten we beginnen met de olifant in de graftombe: de performance. Zo'n drie weken voor release maakte Arkane bekend dat Redfall zelfs op Xbox Series X alleen speelbaar is in een Quality-modus met 30 fps. Maar misschien heb ik een verkeerde code gekregen, want van die Quality is weinig te zien. De game is niet per se lelijk, hij lijkt alleen thuis te horen op de vorige generatie consoles. Veel van de graphics zijn wazig, een beschamende hoeveelheid textures laadt niet of half in, en NPC's zijn vaak nog lelijker en dus enger dan de vampiers zelf. Er zijn ook tal van bugs, en om een of andere reden heeft de ontwikkelaar niet even gecheckt of alle muren wel solide zijn. Het gebeurde namelijk regelmatig dat ik achter een woning schuilde, om ineens door een muur heen te wandelen en in een textureloos huis te belanden.

Alleen al het gegeven dat de game op 30 fps draait op consoles is schandalig voor een ontwikkelaar en game van deze grootte, helemaal als je nagaat dat dit een Xbox-exclusive is en de Series X al bijna tweeënhalf jaar uit is. Maar wat het nog véél erger maakt, is dat Redfall zelfs met zo'n modus geen stabiele framerate behaalt. Bij grotere shootouts en de kill-animaties van sommige vampiers dipt de framerate namelijk behoorlijk, wat afleidt van anderzijds aardige schietactie.

Geen Dracula

Je kent het wel: je bent op vakantie op een pittoresk eilandje, maar plotseling wordt het overrompeld door bloeddorstige vampiers onder leiding van ene Hollow Man. Alleen of samen met maximaal drie vrienden trek je eropuit om een einde te maken aan de invasie. Gelukkig ligt er om de tien meter wel een wapen voor het oprapen – vraag me niet waarom – en heeft de aanwezigheid van het duivelsgebroed er ook nog eens voor gezorgd dat je zélf bovennatuurlijke krachten krijgt. Handig!

Ik speelde vooral met het personage Devinder Crousley, want hij kan teleporteren en flinke schade aanrichten met z'n uv-licht en elektriciteit, en daar is ook alles wel mee gezegd. De krachten zijn namelijk niet bijster interessant, en ik was mede door irritante cooldowns vooral aangewezen op m'n guns. Gelukkig kan ik ook iets positiefs melden, want ze schieten allemaal prima weg – dat is ook wel het minste wat je mag verwachten van een Arkane-game.

Maar met alleen puike schietactie kom je niet ver, zo bewijst Redfall ook. Hetgeen waar je





op schiet moet namelijk ook enige tekenen van intelligentie vertonen, wil je uitgedaagd worden, en dat is hier niet het geval. Jammer, want ik ben verknocht aan vampiermedia - Bram Stoker's Dracula is bijvoorbeeld een van mijn favoriete boeken aller tijden. En een van de redenen daarvan is dat een eeuwenoude bloedzuiger

"Redfall is Arkane-onwaardig."

als Dracula hyperintelligent is, en dus erg onvoorspelbaar, en dus fokking eng. De vampiers in Redfall... tja, laten we zeggen dat je gewoon om ze heen kunt lopen met een zaklamp en het enkele seconden duurt voordat ze je opmerken. Waarna ze hersenloos op je af rennen, om af en toe in het niets te verdwijnen en pal achter je weer te verschijnen. Nee, eigenlijk zijn de vampiers in Redfall geen vampiers. Het zijn zombies met een Nosferatu-skin.

Rage-quit

De mensen die zich bij de vampiers hebben aangesloten zijn geen haar beter. Als je al kruipend een van hen door het hoofd schiet, zie je in de directe omgeving overal en nergens vraagtekentjes opduiken. Al die vraagtekentjes hobbelen vervolgens naar de locatie waar jij je schot hebt gelost, en als jij een paar meter verder bent gewandeld kun je het riedeltje gewoon herhalen tot er niemand meer leeft.

Variatie in vijanden is er bijna niet; er is een handjevol vampiertypes ('bosses') waarvan je er in elk district eentje tegen kan komen, maar ook die zijn lachwekkend makkelijk om te leggen en dus compleet verwaarloosbaar. En breek me de bek alsjeblieft niet open over het eindbaasgevecht: een extra grote vampier (drie verdiepingen ongeveer) met zo'n vier verschillende aanvallen. Waarbij mijn personage vijf minuten in het gevecht nog even 'VAMPIRES?!' schreeuwde, om nog maar even te benadrukken hoe kut deze game is. De eindbaas liet me overigens rage-quitten omdat zijn bloedzuigaanval vanaf de derde poging ineens niet meer te stoppen was. Daarna had ik wel genoeg van de game, maar bleef ik tot mijn grote spijt doorspelen om toch het onderste uit de kan te halen voor deze review.

Absurde keuzes

Dat was al na tien uur, terwijl ik het overgrote deel van de wereld had verkend en ook bijna alle gebouwen op mijn pad was binnengegaan. Redfall is verrassend kort en de hoeveelheid missies zijn op twee handen te tellen; het verhaal dat het daarin probeert te proppen is de moeite niet eens waard. Ergens snap ik het wel, want dit is een multiplayershooter die je meerdere keren zou moeten doorlopen met je vrienden. Een beetje à la Left 4 Dead. Maar Arkane, waarom zit er dan in godsnaam geen fucking matchmaking in je spel?! Je móét de game dus met mensen uit je vriendenlijst spelen. Weer zo'n absurde keuze waarvan ik me afvraag of het wel een bewuste keuze was, of een noodzakelijk kwaad om de game toch maar zo snel mogelijk uit te kunnen brengen.

Wil je de game überhaupt wel meerdere keren doorlopen? Ik in ieder geval niet, want het beetje dat Redfall te bieden heeft heb ik in die eerste tien uurtjes wel gezien. Hoe het kan dat nota bene Arkane een game als deze aflevert, is iets wat me nog maanden bezig gaat houden. Zo kort, zo weinig vlees om het bot, zulke absurde keuzes (progressie voor alleen de host???)... Het is ontiegelijk jammer, want af en toe schemert dat Arkane-dna wel door. Naast in de schietactie bijvoorbeeld ook in de spelwereld, die heel leuk is ingericht en een hoop toffe locaties bevat. De rest is compleet Arkane-onwaardig.



SCORE 52

Een shooter waarin je vampiers afslacht met je vrienden klinkt op papier leuk, maar in het geval van Redfall is het in de praktijk vooral frustrerend. Het spel heeft een leuke spelwereld en prima schietactie, maar dat maken de bizarre keuzes, technische problemen, oliedomme vijanden en extreem korte speelduur niet goed. Redfall is een Arkane-onwaardig product.

MARVIN



Want waarom zou je Redfall vaker willen doorlopen?

10 UREN



BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
ARKANE AUSTIN
1-4 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

PC | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S | REVIEW

THE LAST CASE OF BENEDICT FOX

LOVECRAFTIAANSE NACHTMERRIE

Hoewel metroidvania's normaal gesproken totáál niet Rogina's ding zijn, dook ze vol luguber enthousiasme in The Last Case of Benedict Fox. Ze hoopte op een stijlvol detective-avontuur in een Lovecraftiaanse nachtmerrie en kan nu met zekerheid zeggen: deze game bewijst dat zij meer een verkenner dan een detective is.

Ik ben dol op de morbide en ingewikkelde thema's die voorbijkomen in het universum van H.P. Lovecraft. Wie houdt er nou niet van een beetje waanzin, verboden kennis en kosmische horrors die onze pietepeuterige breinen te boven gaan..? Nee, alleen ik? Nou ja, The Last Case of Benedict Fox gaat niet zó diep in de uitgebreide Lovecraft-lore, maar deze actievolle detective-metroidvania steekt wel een royale teen in de Lovecraft-wateren. Godzijdank heeft de game heel wat opties om gameplayelementen aan te passen naar jouw stijl en gewenste moeilijkheidsgraad. Want hoewel het verkennen en vechten zeker de moeite waard zijn, was ik anders afgehaakt vanwege alle moeilijke puzzels en raadsels.

Zelfbenoemd detective

Benedict Fox, de hoofdpersoon in dit verhaal dat zich afspeelt tijdens de Roaring Twenties, is een zelfbenoemde detective en onderzoekt in zijn laatste zaak de moord op zijn vader en moeder. Hij heeft ze nooit gekend, dus het is allemaal niet heel sentimenteel – wat ook bijna niet kan met het ondermaatse stemacteerwerk –, maar hij verspilt geen tijd en duikt gelijk Limbo in om naar antwoorden te zoeken. Limbo is een soort dimensie tussen het leven en de dood waar alle heftige emoties en herinneringen van overleden slachtoffers zitten. In deze dimensie kun je heerlijk rennen, springen, klauteren en geheimen ontdekken met behulp van de demon die aan jou vastzit als een bloedzuiger.

De levels zijn erg mooi getekend en representeren elk een sterke emotie, herinnering of last die de vader en moeder met zich meedragen in hun Limbo. Er zijn drie Limbo's om te verkennen en geloof me als ik je zeg: ze zijn zo omvangrijk dat het spel hierdoor minstens vijftien uur duurt om te voltooien. De levels zijn erg uitgebreid en gedetailleerd en soms verschijnen er items in bepaalde

OM HET HOEKJE KIJKEN

The Last Case of Benedict Fox heeft uitdagende sequenties. Je hebt bijvoorbeeld Twilight Zones, donkere gebieden waarin alleen je zaklamp de grijpgrage tentakels van de duisternis van je afhoudt zolang die brandt. Of de achtervolgingssequenties waarbij je op de tel moet gokken of je nou omhoog moet springen, een raam door moet duiken of gewoon een free fall naar beneden moet maken. Op dat soort momenten ben ik wel blij dat ik weer aan metroidvania's ben begonnen: je weet nooit wat je tegen zult komen!



"Het is wel fijn dat je aan het begin kunt kiezen hoe moeilijk je de puzzels, het verkennen en de combat wilt hebben."

gebieden afhankelijk van hoe ver je bent met het verhaal. Daar komt dan gelijk het eerste addertje onder het gras...

Dwaalverhaal

Het is erg tof om samen met Benedict meer te weten te komen over zijn ouders, hun banden met allerlei geheimzinnige organisaties en de geschiedenis die zich binnen de muren van hun villa heeft afgespeeld. Helaas is het wel zo dat de missies erg rommelig en onduidelijk worden aangepakt. Je hebt vaak twee main mission, terwijl alle zij-activiteiten worden geschoven onder één overkoepelende zijmissie genaamd Riddles & Affairs. Hierdoor kun je geen missies tracken en moet je alle progressie die je hebt gemaakt per missie dus zelf bijhouden. Vaak lopen de missies door elkaar heen en moet je eerst de ene (gedeeltelijk) afmaken voordat je een bepaalde clue of item krijgt waarmee je verder kunt in een andere missie.

Om deze reden is het best jammer dat The Last Case of Benedict Fox ook geen icoontjes heeft om aan te geven wat nou alle vraagtekentjes op de map zijn, zoals in The Sinking City, een ander Lovecraftiaans detectivespel, wel gebeurt. Dan zou je in ieder geval bij elk vraagteken op je map een reminder voor jezelf kunnen plakken met wat hier nou ook al weer zat, want ik overdrijf echt niet: Limbo is HUGE en je kunt er dus makkelijk in verdwalen (wat eigenlijk ook het doel is van Limbo, maar afijn).

Zet die sleeve!

Er is een handjevol NPC's in het spel dat Benedict eigenlijk vooral helpt om sterker te worden, maar zelf niet echt een hele goede reden heeft om in de villa van zijn ouders te zijn. Je hebt bijvoorbeeld Harry Houdini (ja, de enige echte goochelaar) met zijn semi-handige shop, een wapensmid om je pistool en bajonet te upgraden en een mysterieuze heks die met inkt uit Limbo te gekke tattoos op je armen drukt. Die werken als extra skills voor je demonenvriend, bijvoorbeeld een krachtiger schild, een grijpaanval of een stampaanval. Hou deze upgrades goed in de gaten, want je hebt ze vaak nodig om bepaalde gangen en gebieden vrij te spelen met een of andere speciale kogel of barrièrebrekende skill.

Als je je upgrades en progressie op peil houdt, dan is het verkennen van Limbo en het verslaan van alle vijanden echt het toppunt van de game. Er is redelijk wat variatie aan vijanden, die vaak gemanifesteerde emoties zijn, en ook stukje bij beetje alle gebieden unlocken geeft een confindenceboost om verder te blijven verkennen. Helaas moet ik wel waarschuwen dat de puzzels érg pittig zijn en de game je handje niet vasthoudt. Zoals ik al zei is het daarom wel fijn dat je aan het begin van de game kunt kiezen hoe moeilijk je de puzzels, het verkennen en de combat wilt hebben. Als je net als ik dus geen pro bent in wiskundige raadsels, ontcijferingen door middel van cryptische codeboeken, schaken of Tarotkaarten voorspellen, dan raad ik je aan om de 'puzzels oplossen'-functie gewoon aan te zetten en die bij de hand te houden. Krenkt dat je reputatie en ego als detective? Jazeker. Maar wordt het spel er zo leuker op? Absoluut.

OH, JIJ BENT ER OOK NOG

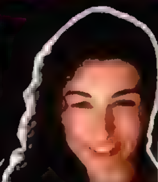
Er zijn ook wel wat bazen in het spel, maar die was ik eerlijk gezegd haast bijna vergeten. De drie moeilijkste zijn de schildgrage Inquisitor, de platformachtige Librarian en eindbaas Tomás, die echt van alles jouw kant op gooit – man, die was frustrerend! Om deze bazen te verslaan moet je de controls en je upgrades echt wel op orde hebben en vergeet alsjeblieft niet om speciale kogels te upgraden (voordat je net zo lang vastzit in Limbo als ik).



SCORE 73

The Last Case of Benedict Fox is een mooie metroidvania die het aardig lukt om het verkennen van Limbo interessant en spannend te houden. De actie voelt goed, de geheimen passen zo in een Lovecraftiaanse nachtmerrie en je kunt het spel aanpassen naar jouw speelstijl. Toch moet je rekenen op moeilijke puzzels, eindeloos dwalen naar het volgende progressiepunt en matige stemacteurs, waardoor je soms hoopt dat dit inderdaad Benedicts laatste case is.

ROGINA



Minimaal 15 uren mét puzzelhulp.

15 UREN



BASICS

METROIDVANIA
PLOT TWIST
1 SPELER
OUT NOW

STRANDED: ALIEN DAWN

SURVIVAL OF THE PATIENT



In PU03 van dit jaar was Wouter nog lichtelijk aan het zeiken over hoe weinig 'alien' de survivalsim Stranded: Alien Dawn was toen hij de game uitprobeerde in Early Access. Inmiddels is de volledige versie uit en gaat de game niet veel buitenaardser worden.

Met goede moed begon ik helemaal opnieuw in Stranded: Alien Dawn. Een nieuwe maan (met de verontrustende naam Chaos), een nieuw scenario (het bouwen van een militair hoofdkwartier op deze maan) en een hele nieuwe groep aan survivors: indirect bestuurbare, sim-achtige personages die ik dit keer uitkoos op hun vechtervaring. Want dit beloofde een veel gewelddadigere sessie te worden! Aan het begin van mijn vorige playthrough stortte het ruimteschip van mijn groep neer op een onbekende planeet, waarna ze moesten zien te overleven met alles wat ze van het land konden schrapen. Dit keer landde het ruimteschip van mijn groep gecontroleerd op de oppervlakte van Chaos,

> "Ik voelde me een soort space-prepper."

de crew afzettend samen met een flinke bevoorrading, inclusief wapens, metaal, elektronica en zelfs mech-cores. Ik knikte tevreden. Dit keer ging Stranded: Alien Dawn een hele andere ervaring voor me zijn.

Ander scenario, andere game

Gewapend met mijn ervaring van de vele uren die ik al in Stranded: Alien Dawn heb gestopt, maar dus ook met een ruime bevoorrading resources, ging de ontwikkeling van mijn groep echt rap als een malle. Hoewel het maken van koelkasten en betonnen kamers nog buiten het kunnen van deze ruimtereizigers lag, kon mijn team al wel food-replicators en 3D-printers maken. Het duurde dan ook niet lang voor ze een mooi stenen huisje voor zichzelf gebouwd hadden, compleet met metalen bedden, stoelen, een tafel en zelfs elektronische apparatuur, aangedreven door een combinatie van windturbines, een dieselgenerator en een zonnepaneel. Want waarom niet? Het gelukkig houden van mijn survivors was aanvankelijk niet moeilijk met zulke overdadige luxe, en de eerste aanvallen van boze fauna werden met hun moderne wapenrusting makkelijk afgeslagen. Dus al snel werd het tijd voor nieuwe doelen, dromen en expedities.

Slim zijn duurt lang

Waar Stranded: Alien Dawn een beetje op blijft haken, is de research. Er komt onvermijdelijk een moment dat je nieuwe ontwikkelingen moet onderzoeken, dus bouw je een research-desk en zet je je slimste survivors aan het werk. Ding is dat dit een tergend langzaam proces is! Ik snap het, wetenschap is moeilijk, maar hoelang kan je erover doen om te verzinnen hoe je een heteluchtballon moet maken als je ruimtevaart al lang en breed uitgevonden hebt?! Meer



TUNE OF TERROR

Ik ken zat mensen die tijdens het gamen naar een podcast, stream of hun eigen muziek luisteren, maar ik doe dat eigenlijk nooit. De laatste keer dat ik naar zelfgekozen tunes luisterde gedurende het spelen van een videogame was twintig jaar geleden, omdat Midtown Madness 3 je eigen playlist vanaf die ouwe Xbox kon lezen. Stranded: Alien Dawn is helaas het soort game dat me spijt liet hebben van mijn starre gewoontes. Niet dat de muziek slecht is overigens, zeker niet; de licht country-achtige score met diepe vocals en akoestische gitaarklanken geven je effectief het 'frontier'-gevoel van een western. Maar het is zo verdomd repetitief dat de hele loop van, gevoelsmatig, een paar minuten, binnen een paar uur vastgeramd zit in m'n harses. Nou ja, is in ieder geval eindelijk de theme van The Mandalorian eruit.



research-desks neerzetten heeft overigens geen zin, zo kan je de game helaas niet voor de gek houden, dus is het vaak een kwestie van een beetje de tijd doden tot de brains van de operatie een wetenschappelijke doorbraak hebben gemaakt. Om toch te zorgen dat m'n team iets nuttigs te doen heeft, was ik vrij veel bezig met iets waar ik in het echte leven verdomd slecht in ben: voorbereidingen op eventualiteiten. Een omheining bouwen bijvoorbeeld, of een voorraad voedsel aanleggen, iemand op expeditie sturen - want dat kan vast ook wel iets opleveren -, dat soort volwassen zaken. Ik voelde me een soort space-prepper...

Stranded: Outer Worlds

Terwijl ik mijn kamp steeds verder laat uitbreiden - aangezien je opdrachten geeft aan je team, is het allemaal vrij indirect, vandaar dit indirecte taalgebruik -, er nieuwe ontdekkingen gedaan worden en het team zich steeds verder ontwikkelt, begin ik langzamerhand naar mijn grote pièce de résistance toe te werken: de Ansible Relay. Met dit 'enorm geavanceerde artificial intelligence-systeem' kan ik communiceren met nieuwe, intergalactische sectoren, en moet ik de Outer Worlds kunnen koloniseren. Dat klinkt best 'to boldly go' en alles! Nou voelt het bouwen van dit enorme gevaarte een beetje als sparen voor een monument in een game als Age of Empires, Pharaoh of Civilization. Je moet een periode lang flink wat resources in de bouwplaats pompen, iets wat uren en uren kan duren. En natuurlijk zijn het allemaal vrij specifieke onderdelen, zoals carbon nanotubes en... eh, cement (blijkbaar een heel dingetje voor de Stranded peepz), dus je moet wel geruime tijd woedend verzamelen.

Korter!

Hoe mijn avontuur om de Ansible Relay te bouwen precies afloopt is een van de vele dingen die je zelf moet ontdekken in Stranded: Alien Dawn, mocht je genoeg geduld denken te hebben om je aan deze game te wagen. Want welk scenario je ook kiest, je stuit constant op tegenslagen; van alien aanvallen tot aan brandstoftekort, van survivors die een zenuwinzinking krijgen tot aan slinkende voedselvoorraden.

MAAN, SCHMAAN

De verschillende scenario's in Stranded: Alien Dawn zorgen echt voor een totaal andere insteek, maar gek genoeg hebben de verschillende manen die je kan kiezen minder effect op je speelwijze. Je weet wat ze zeggen: heb je één maan gezien, dan ken je ze allemaal wel!



Omgaan met die beproevingen is niet het meest spectaculaire wat je ooit in een game hebt gedaan, evenmin is het lijdzaam toezien hoe je team hopelijk de juiste beslissingen maakt aan de hand van je dringende suggesties en een lijst prioriteiten. Want dat is, om heel eerlijk te zijn, deze game in het heel kort. MAND! Ook mijn eerdere kritiek uit de preview, dat ik de extraterrestrial worldbuilding in Stranded: Alien Dawn nou niet bepaald tot de verbeelding vind spreken, geldt eigenlijk nog steeds in de volledige versie. Want een grote vlieg genaamd hummingfly en een... tja, soort os genaamd ulfen, dat zijn nou niet bepaald wezens waar ik me van getransporteerd voel naar een andere planeet. Die hebben ze ook in Broekpolder Vlaardingen.

SCORE 70

Stranded: Alien Dawn is een ietwat sober afgewerkte, niet altijd even soepel werkende, maar zeer uitgebreide en soms best ingewikkelde survivalsim, waar de gemiddelde sim-/strategy-/survival-nerd heel makkelijk verslingerd aan zal raken. Let wel: je hebt er wel een dosis geduld voor nodig waar de gemiddelde actiegamer slaperig van wordt!

WOUTER



Net zoals in The Sims kan je hier ontzettend lang dingen in ontdekken en jezelf/je geduld blijven uitdagen. Maar eeuwig boeiend blijft het waarschijnlijk voor weinigen.

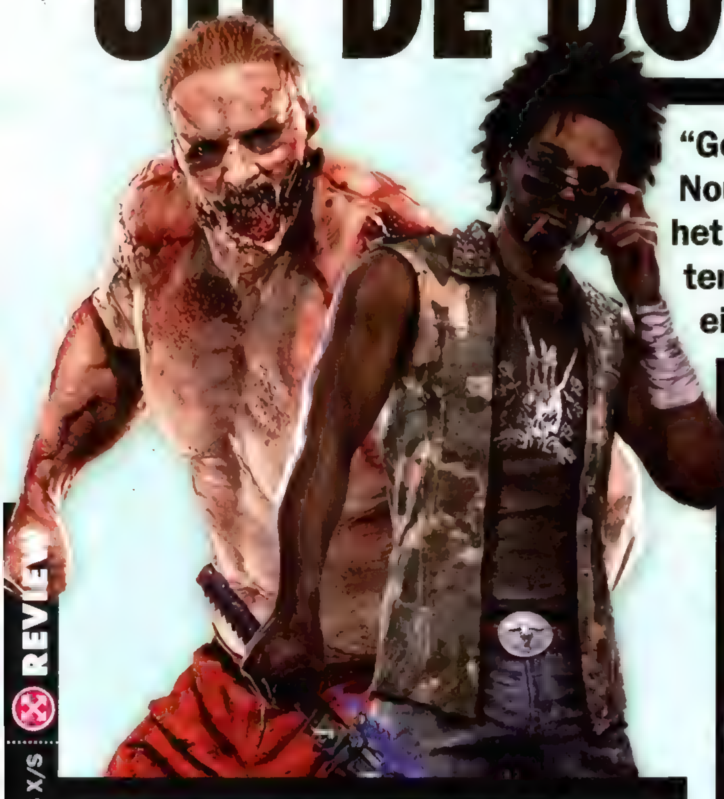
20-100 UREN

16

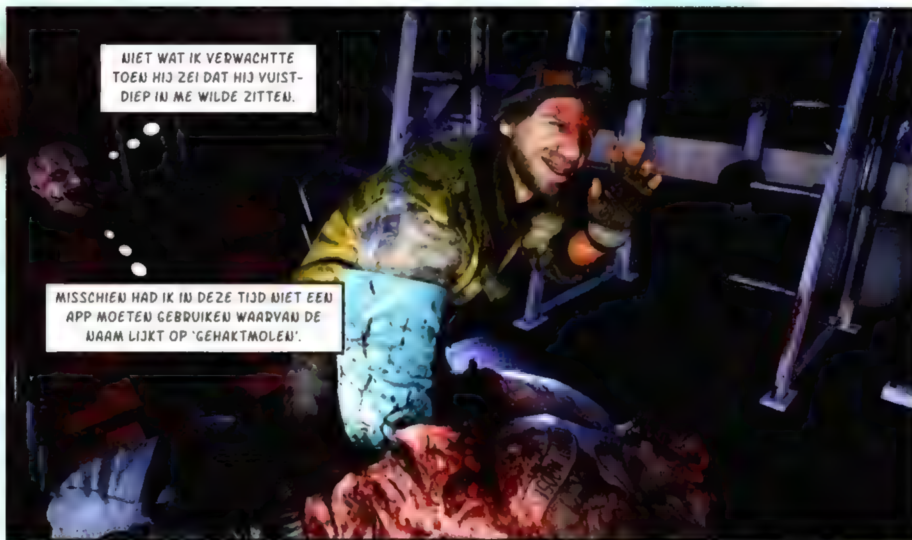
BASICS
SURVIVALSIM
HAEMIMONT GAMES/ FRONTIER FOUNDRY
1 SPELER
OUT NOW

DEAD ISLAND 2

UIT DE DOOD HERREZEN



"Geduld is een schone zaak", zei de oma van Graddus altijd. Nou, die oude bes heeft kennelijk nooit bijna tien jaar op het vervolg van een van haar favoriete games hoeven wachten! Nu Dead Island 2 er dan éíndelijk is, kan die shit toch eigenlijk alleen maar tegenvallen?



Bij PU wordt er soms wat lacherig gedaan over mijn gamesmaak. De 'wansmaakman' noemen mijn collega's me dan, terwijl ik hun elitaire, louter aan maatschappelijk verantwoorde indiegames en highbrow triple-A-titels gewende ogen neerbuigend door mijn ziel voel priemen.
Ik heb daar geen probleem mee. Ik weet dat ze diep in hun hart jaloers op me zijn. Dat ze graag net zo ongegeneerd van plat videogamevertier willen genieten als ik, zonder zich druk te hoeven maken om wat anderen ervan vinden. Dat ze ook graag zouden zeggen dat God of War Ragnarök een overgeproduceerde blockbuster is die je op kinderlijke wijze aan het handje neemt, de wereld van de Horizon-serie kaler is dan de schedel van gabber Piet en dat Tunic niet 'slim' is, maar tergend saai.

Dikdoenerige circlejerkers

Ach, misschien moeten mijn circlejerkende collega's eens beginnen met de eerste Dead Island en vervolg Riptide: beide klassiekers uit de 'wansmaakschool', en beide titels die ik bijkans op een altaar heb staan. Letterlijk, want ik kocht onlangs een mint, 85+ graded kopietje van het origineel die ik ooit, als mijn vriendin er klaar voor is, graag tentoonspreid op onze schoorsteenmantel. Een kleinood.
Ik denk dat je nu ook beter begrijpt hoe enthousiast ik was toen Dead Island 2 werd aangekondigd op E3 2014, en hoe ondraaglijk de pijn was nadat Techland, Yager, Sumo Digital en Dambuster Studios zich er jarenlang ogenschijnlijk stuk op beten. Nu de game er daadwerkelijk is, mag dat feitelijk niets minder dan een mirakel genoemd worden.
Maar we zijn er nog niet. Dead Island 2 heeft gigantische wansmaakschoenen te vullen. Om maar te zwijgen over de druk van duizenden wansmaakgamers zoals ik!

Paradijselijke pracht en praal

Een van mijn grootste twijfels was altijd of LA (of 'Hell-A', zoals de stad in de game heet) net zo'n verbluffende indruk kan maken als het resort uit de oorspronkelijke Dead Island en de tropische jungle uit Riptide. Helemaal na bijna een decennium ontwikkeltijd; zo'n traject zorgt meestal voor games die lijken op een aan elkaar genaaide liefdesbaby van Michael Jackson en Frankenstein.
Maar gelukkig oogt Dead Island 2 fantastisch. De juxtapositie van enerzijds de kleurrijke, paradijselijke pracht en praal en aan de andere kant de rottende, ondode zwerm die het liefst jouw ingewanden als ontbijt nuttigt, werkt als nooit tevoren. Je krijgt gewoon zin om met een cocktail in een hangstoel aan het zwembad te loungen, zo uitnodigend ziet het eruit. Tot je je realiseert dat het vlees op de barbecue geen kip is, maar een deel van de arm van wat ooit een zongebruinde influencer was. Zieke shit.
De paradoxale sfeer die Dead Island 2 neerzet is uniek, herkenbaar en beklemmend. En dat alles uiteraard in 60 fps, zonder ook maar een framepje te droppen als er tientallen zombies tegelijk in beeld zijn. Op de vorige delen was technisch het een en ander aan te merken, zeker, maar dat is hier absoluut niet het geval. Ook omdat Hell-A geen échte open sandbox is, maar tien aan elkaar geplakte districten die - wanneer je bijvoorbeeld van Venice Beach naar Bel-Air reist - even moeten inladen. Elke 'wijk' zit vol met sidequests, verborgen items en andere verrassingen die het volledig uitkammen ervan een belonende ontdekkingstocht maken.

Fucking Jackie Chan

First-person games met een focus op melee zorgen vaak voor tweespalt. En ik moet eerlijk zijn: als je niks met titels als The Elder Scrolls, Dishonored of Dying Light hebt, wordt het lastig om van Dead Island 2 te genieten. Ja, er zitten vuurwapens in, maar die heb je meer als last resort. 95 procent draait om slag- en snijgerei. De combat is niet zozeer skill-based; met een beetje buttonmashen en je pookje heen en weer wiggelen kom je al een heel eind.
Toch mis je dan een groot deel





van de lol. De game kent namelijk een gigantische hoeveelheid moves, die er gezamenlijk voor zorgen dat je het rottende vlees letterlijk van vijanden afrost. Botten breken als luciferhoutjes, kaken hangen op halfzeven en soms plopt er zelfs een oogbolletje uit. Ik had op een gegeven moment een brute move ontgrendeld waarmee je letterlijk met je vuist door zombiekoppen heen slaat. Waarna er - inderdaad - een gapend gat achterblijft. Handig om een bierflesje mee vast te houden! Ook de WWE-achtige dropkick, waardoor de ondode horde meters naar achteren vliegt, is een crowdpleaser die eigenlijk nooit gaat vervelen.

Er zit een vleugje RPG in Dead Island 2, met een ingenieus 'kaartensysteem' om moves te ontgrendelen en een van de zes speelbare personages naar je eigen smaak aan te passen. Daarnaast zijn naar goede Dead Island-traditie je wapens volledig te upgraden, en moet je niet raar opkijken als je ineens met een geëlektrificeerde hooivork staat te wapperen. Of een vlammende katana waarmee je *slash*zwiep*zwabber* zombiekebab maakt. Eigenlijk vat oudgediende Sam B. Dead Island 2's gameplay nog het beste samen: "Out there, you gotta be a mechanic, medic and fucking Jackie Chan. All-in-one!"

"Dead Island 2 is pulp, maar dat weet het. Het draagt zijn wansmaakkostuum met trots."

Monetaire penalty

Kunnen de elitaire haters hun gal nog ergens over spuwen? Tja, als je een beetje zoekt wel. Het verhaal is flinterdun, al is dat wat mij betreft juist een pre. Fuck diepzinnige indiegames waarin je een depressieve pixel speelt: Dead Island 2 heeft humor, humor om te lachen, zoals een arrogante celebrity chick met een veel te grote villa en een personal assistant die maar blijft jammeren hoe beroemd zijn bazin wel niet is en ervan overtuigd is dat haar fans een crowdfunding zijn gestart om haar te redden.

Qua gameplay is het allemaal ook redelijk basaal. Het werkt perfect en het is zeer vermakelijk, maar na een paar uur besef je dat dit het wel is. Daar veranderen de vele keuzemogelijkheden met de skillkaarten weinig aan.

Wat mij betreft is het enige serieuze minpunt het totale gebrek aan uitdaging. Er staat vrijwel geen straf op doodgaan, zelfs geen monetaire penalty die nog wel in de voorgaande Dead Islands zat. Je begint gewoon weer een paar meter verderop, waarbij je geboekte progressie intact blijft. Ja, vijanden respawnen eindeloos, maar items ook, dus dat heft elkaar op. Het enige is dat er soms veel te sterke vijanden in een gebied rondlopen, waardoor je tijdelijk tegen een 'onzichtbare muur' aanloopt.

Mythische cultstatus

Als puntje bij paaltje komt is Dead Island 2 echter exact waar ik al een decennium op hoopte. Het is pulp, zo plat als een dubbeltje, maar dat wéét het. Het draagt z'n wansmaakkostuum met trots. Het borduurt voort op de sterke punten van de eerste twee delen (sfeer, setting, verslavende gameplayloop) terwijl het zwakkere zaken (technische issues, balans) voor een groot deel wegpoetst.

Of Dead Island 2 over tien jaar bij mij en die duizenden andere wansmaakgamers net zo'n mythische cultstatus heeft als de eerste twee delen valt nog te bezien, maar we hebben er sowieso een game bij die we vol trots aan de elitaire indiekliek kunnen tonen. Wedden dat ze stiekem stinkend jaloers zijn?



SCORE
85

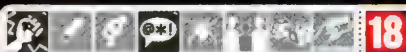
Dead Island 2 verbetert z'n illustere voorgangers op vrijwel elk vlak, waarbij sterke punten als sfeer, setting en de gameplayloop gewaarborgd blijven. Dat de game na bijna tien jaar met problemen geteisterde zwangerschap in deze staat het licht ziet, doet qua wonderlijkheid alleen onder voor de onbevlekte ontvangenis van de heilige maagd Maria.

GEADDUS



Lengtetechnisch vergelijkbaar met een eersteklas retourtje naar real-life (Hel)LA.

30 UREN



BASICS
ACTION-RPG
DAMBUSTER STUDIOS/ DEEP SILVER
1-3 SPELERS
OUT NOW

HORIZON FORBIDDEN WEST: BURNING SHORES

MEER VAN HETZELFDE IS NIET ALTIJD SLECHT

Alie keerde de schitterende wereld van Horizon Forbidden West compleet binnenstebuiten. Na 95 uur gespeeld te hebben, kende de game geen geheimen meer voor haar. Voor de Burning Shores-DLC keert ze echter met veel plezier terug naar de game. Kan de uitbreiding onze redactrice verrassen met wat nieuws?





Burning Shores begint meteen op het punt waar Forbidden West eindigde. Dat betekent dat je deze DLC pas kunt spelen als je de laatste verhaalmissie in de hoofdgame doorgespeeld hebt. Daarmee beperkt Guerrilla Games het aantal mensen dat Burning Shores kan spelen. Toch is het de enige logische keuze. Aan het einde van Horizon Forbidden West leer je namelijk over het bestaan van Nemesis. Deze vijand is onderweg om de aarde te vernietigen. Een duidelijkere opzet naar een derde game bestaat eigenlijk niet. En juist daarom móést deze DLC zich wel aan het einde van de game afspelen. Een jaar na de release van die game zou het nutteloos zijn om de uitbreiding ergens midden in het verhaal te plempen. Als Guerrilla Games dat wel had gedaan, had Burning Shores aangevoeld als nodeloze filler.

Wonderschoon

Zodra je Burning Shores hebt geïnstalleerd, wordt Aloy gebeld door Sylens. Hij vertelt dat er dertien Far Zenith-leden op aarde zijn geland, maar dat er maar twaalf lichamen gevonden zijn. Nummertje 13, Walter Londra, moet daarom nog wel in leven zijn. Walter is een heerlijk gelikte schurk, die zijn charme inzet om de lokale Quen-clan te manipuleren. Weet je nog dat je in de hoofdgame leerde dat de Quen onderweg naar de Forbidden West schipbreuk leden? Een aantal blijkt aangespoeld te zijn in L.A. Gaandeweg leer je wat Walter precies met de Quen wil. En dat levert best een spannend verhaal op. Het is alleen wel jammer dat dat verhaal toch vooral op zichzelf staat. Pas in de epiloog leer je iets nieuws over Nemesis. Maar goed, terug naar Walter. Om alsnog met hem af te rekenen, reist Aloy af naar het gebied dat vroeger als Los Angeles bekendstond. Het door aardbevingen en vulkaanuitbarstingen geteisterde L.A. is opgesplitst in verschillende eilanden. Je kunt deze vliegend, lopend en nu ook per boot ontdekken – een leuke nieuwe manier om rond te reizen. Onderweg zie je witte stranden, weelderige begroeiing en zelfs lavastromen. Hoe je de wereld ook doorkruist, je zult je ogen uitkijken! LA is zo wonderschoon en zo gedetailleerd, dat ik mezelf echt moest beheersen om niet elke vijf seconden de fotomodus te openen.

EXCLUSIEF OP PS5

Burning Shores is alleen uitgebracht voor PlayStation 5. Wanneer je de uitbreiding opstart, snap je meteen waarom. Voor zo'n gedetailleerde wereld is een hoop rekenkracht nodig. Natuurlijk is het sneu voor de mensen die de game op PlayStation 4 speelden, maar door zich exclusief op de PS5 te richten heeft Guerrilla DLC afgeleverd die nóg mooier is dan het hoofdspel. Ook draait de game simpelweg beter. Dat zie je vooral als je over de stad vliegt én wanneer je het opneemt tegen de grootste machines die je ooit gezien hebt. Dat was gewoon niet mogelijk geweest op de PS4.



Een persoonlijk verhaal

Inmiddels heeft Guerrilla Games Horizon 3 aangekondigd. Dat kon ook bijna niet missen. Zoals ik hierboven al uitlegde, is het voor het plot van die game niet nodig om Burning Shores te spelen. Wél denk ik dat we Seyka, Aloys nieuwe sidekick, terug gaan



zien in Horizon 3. Seyka is een Quen-krijger. Ze is slim, sterk en, net als Aloy, een buitenstaander binnen haar clan. Seyka is op zoek naar haar zusje, die onder mysterieuze omstandigheden is verdwenen. Wanneer Seyka en Aloy erachter komen dat ze een gezamenlijk doel hebben, gaat Seyka met je mee op avontuur. Wat heet: ze is tijdens elke hoofdmissie bij je. Hoe anders dan in Forbidden West, waarin Aloys kameraden maar zelden de Base verlieten. Seyka en Aloy helpen elkaar tijdens het klimmen, vechten samen én vertrouwen elkaar hun levensverhaal toe. Het duo groeit daardoor razendsnel naar elkaar toe. Veel sneller dan ik van Aloy, die zich vaak toch vrij afstandelijk opstelt, had verwacht. Het tempo waarin Aloy zich aan haar nieuwe bestie hecht, deed me zelfs een paar keer mijn wenkbrauwen optrekken. Het kan bijna niet anders dan dat Guerrilla Games Seyka graag als belangrijk personage wil opvoeren in de volgende game. Helaas vind ik Seyka zelf niet zo aansprekend - veel minder dan bijvoorbeeld Kotallo uit het hoofdspel. Ze lijkt wat mij betreft iets te veel op Aloy. Desalniettemin vertelt Burning Shores door de toevoeging van Seyka wel een meer persoonlijk verhaal, waarin Aloy haar muur wat verder laat zakken. Dat kan ik alleen maar toejuichen.


weetje • weetje

Seyka wordt gespeeld door Kylie Liya Page, die je onder meer kunt kennen van de series The Girl From Plainville en The Girl in the Woods.

"Meer kun en moet je toch ook niet verlangen van een uitbreiding?"

Een kleine evolutie

Je begint Burning Shores met al je oude ability's. Daarnaast is er een nieuwe rij toegevoegd aan de talent-tree. Elke branch bevat twee nieuwe ability's en een nieuwe Valor Surge, zo'n superkrachtige aanval die je eerst op moet laden. En daar zitten een hoop toffe opties tussen. Zo kun je je bijvoorbeeld naar een gevallen machine toe trekken om vervolgens snel een genadeklap uit te delen. Natuurlijk zijn er ook nieuwe outfits – eindelijk kun je je kleden en opmaken als een Quen! – en wapens te koop. Eén wapen in het bijzonder is het noemen waard: een soort handschoen waarmee je scherven kunt afschieten. Door een vijand eerst te taggen, kun je de scherven precies op de gewenste plek laten inslaan. Aloy loopt in L.A. ook een aantal nieuwe machines tegen het lijf, zoals de Bilegut. Deze reusachtige kikker kan het slagveld bedekken met zuur en gigantisch ver springen. Daarnaast legt de machine eieren met daarin een soort vliegachtige machines. De eieren barsten open als je er te dicht langs loopt... En dat betekent dat je er op sommige momenten wel tientallen achter je aan hebt zitten! Het levert een gaaf, nieuw soort gevecht op. Want ja, er is naast die jacht op Walter nog veel meer te doen in deze uitbreiding. Voor de beeldvorming: de map beslaat ongeveer een kwart van de map uit Forbidden West. Op deze nieuwe map vind je een aantal nieuwe zijmissies – check vooral de hartverwarmende missie in de ruïne – en errands. Of nou ja, nieuw? De errands lijken heel erg op die uit de hoofdgame, maar dan net iets anders aangekleed. Vista's ontdek je nu bijvoorbeeld vanuit de lucht, greenshine is vervangen door brimshine en bandits hebben plaatsgemaakt voor cultists. Ondanks dat al deze toevoegingen de gameplay niet op wereldschokkende wijze veranderen, wordt het er wel lekker door opgefrist. Tel daar de verbeterde graphics en het meer persoonlijke verhaal bij op en je hebt meteen mijn conclusie te pakken: Burning Shores zet toch weer een (kleine) stap in de evolutie van deze gameserie. Meer kun en moet je toch ook niet verlangen van een uitbreiding? Vooral niet als het om DLC voor een van de beste games van 2022 gaat.



SCORE 90

Burning Shores laat zien waar de PlayStation 5 toe in staat is, vertelt een logisch vervolgverhaal en voegt verbeterde gameplayelementen toe. Meer was ook niet nodig: Horizon Forbidden West was al een fantastische game, dus waarom zou je niet meer van (bijna) hetzelfde willen?

ALIE



De hoofdmissies kun je in een uurtje of vijf uitspelen. Wil je alles doen wat Burning Shores te bieden heeft, dan ben je zeker het dubbele bezig.

5-10 UREN



BASICS

ACTION-RPG
GUERRILLA GAMES/SONY
1 SPELER
OUT NOW

PC | XBOX SERIES X/S | PS5 | REVIEW

STAR WARS JEDI: SURVIVOR

PEW-PEW EN ZOO

Meestal laat Wouter het reviewen van een sequel over aan liefhebbers van de serie. Maar in het geval van Star Wars Jedi: Survivor vond hij een zelfbenoemde Star Wars-fijnproever ook wel genoeg. Helaas maakt zelfs de hoofdredacteur van PU-magazine wel eens een inschattingsfout...

Als het om Star Wars gaat, gunnen we onszélf altijd het beste. En wat dat beste precies inhoudt, is voor elke liefhebber, fan, nonchalante observeerder en furieuze fanboy compleet anders. Mijn Star Wars-DNA steekt ook vrij specifiek in elkaar en rust op de volgende fundamenten: het absolute dieptepunt quą films is wat mij betreft Rise of the Skywalker, ik vind The Mandalorian eigenlijk altijd leuk ondanks het flinterdunne 'Sidequest City'-plot, Andor moest ik aan wennen maar vond ik uiteindelijk ge-wel-dig, The Last Jedi is IMHO een van de betere Star Wars-uitingen die gemaakt zijn - en wat betreft games? Laat ik het zo zeggen: sinds Star Wars: Knights of the Old Republic is er weinig op dat gebied waar ik echt mijn shit van verloren heb. Dus ook niet van Star Wars Jedi: Fallen Order...

De wet van de spellenmaker

Begrijp me niet verkeerd, ik vind Fallen Order zeker wel een leuke game, maar niet echt een hele goede of bijzondere titel. Als ik het met andere Star Wars-media zou vergelijken, dan is het een beetje als Force Awakens: vermakelijk, maar een beetje veilig, weinig origineel en het brengt de franchise niet naar nieuwe hoogten. Veel van die minpunten zouden echter prima opgelost kunnen worden in een sequel, dus begon ik met young Anakin-achtig enthousiasme aan Star Wars Jedi: Survivor. Maar al snel herinnerde Survivor me aan een aantal aspecten van de game die ik bantha poodoo vind en me ervan weerhielden om heel erg 'Luke die een torpedo in een schacht van de Death Star deponeert'-blij van de game te worden. Ten eerste is er het leveldesign, dat ervoor zorgt dat je eigenlijk altijd via een omweg naar je doel gaat, onderwijl kortere wegen ontgrendelend zodat je bij het volgende bezoek wel in een rechte lijn reist. Aan de ene kant erken ik absoluut dat dit slim ontworpen en echt uniek is, aan de andere kant vind ik het in de praktijk vaak verwarrend en is het slecht voor mijn suspension of disbelief. Het maakt de werelden minder geloofwaardig doordat zelfs de natuur en het ontwerp van schepen en gebouwen gehoor geven aan de regels van het spelverloop. Het valt gewoon enorm op dat bijvoorbeeld een wrak van een schip niet zo gevormd is door de impact van de explosie, maar zodat Cal er met een omweg omheen moet klimmen. De enige logica in de wereld van Star Wars Jedi is die van de spellenmakers, niet de wetten van de natuur, architectuur of, uhm, dressuur. Want er zitten mounts in deze game, zie je... Okay, ik pak m'n jas wel!

Niet één met de Force

Dat de levels een beetje onlogisch zijn klinkt niet als heel erg concrete kritiek, maar eigenlijk is het een deel van de hele filosofie van de game waar ik niet helemaal mee aan boord ben. De le-

M-ZOOM TEGELIJK



velstructuur is namelijk zo omdat de Star Wars Jedi-games gestoeld zijn op een Respawn-systeem (wink, wink), waarbij je Meditation Points moet vinden die dienen als punten waar je naar terug gesmeten wordt als je doodgaat. Beetje in de trant van de Site of Grace/Bonfires in Soulsbornes, maar dan een stuk minder sterk in de game geïmplementeerd. Want Star Wars Jedi: Fallen Order noch Survivor zijn ontwikkeld om zo'n hardcore game te zijn als Dark Souls, behalve misschien op de hogere moeilijkheidsgraden, want Star Wars moet voor iederéén zijn. Dus speel je de game niet op Jedi Grand Master, dan voelt het hele respawnen als een nagedachte... Er is meer in de Star Wars Jedi-games dat op een bepaalde manier bedacht lijkt te zijn omdat 'het een coole game maakt', en niet omdat het in het universum van Star Wars past of andere logica nastreeft. Zo ook in Survivor. Het ontwerp van veel van de wezens bijvoorbeeld, lijkt voornamelijk gebaseerd te zijn op de aanvallen die ze doen (de bramlik is letterlijk een bal met stekels en een mond), de functie die ze hebben (mounts zijn snavels op renpoten of poepgiraffes die zo onhandig lang zijn omdat ze je hogere gelegen platforms kunnen laten bereiken), pure gemakzucht (de mogu is een wampa, alleen dan bruin omdat 'ie niet in de sneeuw leeft) of lijkt uit de creature-generator van Spore te komen rollen (de shiverpede is een made met bidsprinkhaanpoten en ZES vleugels?!).

JEDI SURIVAL-TIP 1

In de vorige Star Wars Jedi was de map regelmatig zo goed als onbruikbaar en onleesbaar, maar dat is een stuk beter in Survivor. Als je dus ff geen idee hebt waar je heen moet (en dat gebeurt je vast regelmatig, net zoals mij), dan kan je op de kaart routes en bruikbare objecten zien die je verder kunnen helpen.

> "Cal haalt de spectaculairste capriolen uit, al muurrennend, grapple-hookend, klimmend en double-jumpend."

Greezellig

Los van de ruimtewezens, moet Star Wars het anderzijds voor een groot deel hebben van de unieke characters; van scruffy nerfherders zoals Han Solo tot aan getergde Jedi Kills zoals Kylo Ren. Maar daar gaat het wat mij betreft niet helemaal goed in Star Wars Jedi; ze lijken bij Respawn vooral te denken aan wat voor soort personages de meeste gamers zal aanspreken. Dus krijg je een vanille protagonist zoals Cal Kestis, die niet zo zielloos overkomt omdat hij een ginger is, maar omdat hij vrij emotie-, humor- en passieloos door de game zeilt in Survivor. Alsof Cameron Monaghan zijn rol via de telefoon heeft ingesproken en zijn gelaatstrekken maar op de gok zijn toegevoegd. Misschien zodat we alsnog onze eigen persoonlijkheden op hem kunnen projecteren? Want een persoonlijkheidstransplantatie kan die Cal wel gebruiken...
Naast de cast van de vorige game, bestaande uit de gereserveerde Cere (Debra Wilson), de koele Nightsister Merrin (Tina Ivlev) en de gezellige Greez (Daniel Roebuck, die het geheel een nodige injectie karakter geeft), is Bode Akuna (Noshir Dalal) de grootste toevoeging qua personages. Nou heeft de man een aangenaam stemgeluid en is het een beetje schattig hoe goed hij het met Cal kan vinden, maar is hij verder een saaie mix tussen een Han Solo-achtige rogue, een bounty-hunter en een Clone trooper. Leukere toevoegingen zijn aliens »





» zoals Nurgle en Doma, en ook een nieuwe antagonist heeft wel iets fascinerends, vooral door zijn afkomst, maar om nou te zeggen dat Survivor overloopt van de persoonlijkheid en de leuke banter waar vooral de Original Trilogy van overloopt? Neuh...

De Force is z'n eigen logica

Net zoals het algehele design, lijkt ook het progressiesysteem gebaseerd te zijn op de gedachtegang 'een coole game moet een skilltree hebben, dus dan doe we dat maar'. Het resultaat is dat vaardigheden in Star Wars Jedi: Survivor eigenlijk pas nuttig zijn aan het einde van de skilltree, en zelfs dan valt het tegen. Zo besloot ik Confusion out te maxen, een Force-vaardigheid waarmee ik vijanden voor me kan laten vechten. Aanvankelijk waren bijna alle tegenstanders hier immuun voor en moest ik skillpoints besteden om het überhaupt te kunnen gebruiken op iemand anders dan de zwakste Stormtroopers. Aan het einde van de skilltree kon ik weliswaar twee vijanden tegelijk 'confusen' en de blasters van tegenstanders tegen hen gebruiken, wat best cool is, maar droids bléven immuun en dus was de hele vaardigheid in veel gevechten vol-sla-gen nutteloos. Daar gingen m'n eerste 14 skillpoints! Gelukkig is het resetten gratis, maar ook alleen de eerste keer. Waarom koppel je er niet gelijk microtransactions aan, EA?!

Hetzelfde geldt voor bepaalde aanvallen die je unlockt: de lunging strike, bijvoorbeeld, kost je een punt om te ontgrendelen, maar heeft echt zo weinig reikwijdte dat ik hem na een paar keer gebruik zonder m'n vijand te raken maar vergat. Pas nadat ik er nóg een punt in investeerde voor 'improved footwork', was de move bruikbaar. Dan is er nog de rare verdeling tussen welke vaardigheden gebruikmaken van je Force-meter en welke niet, want daar zit geen enkele logica achter. Waarom heeft Cal de kracht van midichlorians nodig om enkel z'n lightsaber naar voren te prikken, maar níét om twee lightsabers te laten zweven en vervolgens met een vloedgolf van kracht en een superkrachtige counter een vijand te doden en enkelen te laten wankelen?

En er zijn meer vragen: waarom liggen sommige Meditation Points zo extreem ver uit elkaar? Waarom heb ik een specifieke soort Force nodig om simpele turrets uit te schakelen en kan machtige Jedi Cal Kestis anders weleens het slachtoffer worden van een simpel apparaat dat lasers schiet? Waarom zijn sommige platforms niet te tillen met de Force, totdat de game zegt dat het wel kan? Waarom loopt je Force-meter op door vijanden aan te vallen terwijl de Jedi-code een soort boeddhistische code van pacifisme is? Waarom verdwijnen en verschijnen je metgezellen spontaan zonder enige vorm van logica, terwijl ze toch echt wel handig zijn om je de weg te wijzen door de verwarrende omgevingen? Waarom beweegt Cal z'n mond niet als hij in zichzelf praat?

Okay, die laatste twee komen



JEDI SURVIVAL-TIP 2

Ik speel, zoals je misschien wel weet, games het liefst op de hogere moeilijkheidsgraden, maar ben erg blij dat ik Star Wars Jedi: Survivor gewoon op Jedi Knight (Normal) heb gespeeld. Dat heeft vooral te maken met het Respawn-aspect, want aangezien je in de combat nogal eens op oneerlijke wijze doodgaat en je dan moet backtracken vanaf Meditation Points die niet altijd om de hoek liggen, kan ik me niet anders voorstellen dat op Jedi Master en Jedi Grand Master controllers door ramen kunnen gaan vliegen. Succes, Cody!

NOT A LOOKER

Omdat ik Star Wars Jedi: Survivor heb gespeeld voordat er een Day One-patch overheen ging, breng ik het volgende als sidenote. Maar omdat het wel degelijk mijn speelvreugde heeft belemmerd, hier toch even de technische mankementen waar ik een groot deel van de game mee te maken had: screentear waar je misselijk van wordt, een weinig indrukwekkende resolutie, een dronken framerate, glitchende animaties en schokkende overgangen van cutscene naar gameplay. De HDR moest ik van de reviewguide uitzetten, en dat heb ik dan ook braaf gedaan, maar dat zorgde er weer voor dat ik een tijdje met de brightness zat te kutten, uiteindelijk zonder bevredigend resultaat. Ook het aanpassen van de overige opties had weinig zin, want bijvoorbeeld de lelijke, vage waas om Cal heen bleef ik zien, ongeacht of ik nou de motion blur aanzette of uit. Vreemd genoeg vielen deze problemen naarmate ik verder speelde steeds minder op, en na een update vond ik de game nog steeds verre van mooi, maar was het geheel in ieder geval een stuk stabieler. Dus óf de problemen zijn deels opgelost met de update, of ze beperken zich tot bepaalde gebieden/het begin van de game (kan dat überhaupt?). Hoe dan ook, een technisch wondertje is Star Wars Jedi: Survivor niet...

waarschijnlijk door bugs (waar er niet weinig van zijn), maar verder is het antwoord op al deze vragen vrij simpel...

Steeds meer fun met de Force

Het is heel simpel, want de reden voor alle (design)keuzes die ik twijfelachtig vind, of waar ik me totaal niet in kan vinden, is waarschijnlijk ten eerste: Respawn dacht dat ze hiermee de meeste gamers zouden aanspreken. Direct gevolgd door: dit maakt volgens deze ontwikkelaar simpelweg een toffe game. Misschien met als laatste gedachte: het past ook best, met wat dwang en een flinke open mind, in het Star Wars-universum. Verbazingwekkend genoeg werkt Star Wars Jedi: Survivor als totaalplaatje ook regelmatig best aardig, zelfs voor mij, ondanks alle ongeloofwaardigheid, alle kritiek en alle frustratie. Want naarmate ik verder kwam in Star Wars Jedi: Survivor, begon ik me steeds meer te vermaken.

JEDI SURIVAL-TIP 3

Mocht je moeite hebben met een encounter of eindbaas en je wil er ff een beetje doorheen cheesen, dan is de blaster stance altijd een goeie optie. Beetje op afstand lasers schieten en alleen zo nu en dan met de lightsaber aanvallen om 'kogels' op te laden (ja, ook dat is een typische just-because-it's-awesome-mechaniek van Respawn), is prima schadevermijdend gedrag.

Nog steeds vind ik de levels nodeloos ingewikkeld, voelt het constant omlopen erg contraintuïtief, en levert het Respawnsysteem meer frustratie op dan fun of uitdaging, in de vorm van onnodige backtracking. Maar de gebieden in Survivor zijn wel indrukwekkender, grootser en hebben regelmatig mooie uitzichten (waar je dan ook vrij onsubtiel op gewezen wordt). Bovendien zijn omgevings- en traversel-puzzels wat mij betreft de ster van de show, helemaal als je op een gegeven moment de 'dash' unlockt. Cal haalt dan de spectaculairste capriolen uit, al muurrennend, grapple-hookend, klimmend en double-jumpend, waarbij de Jedi heerlijk responsief is. Aangezien je niet constant gewezen wordt op objecten in de levels die je verder moeten helpen - zoals in een God of War of Horizon: Forbidden West -, zijn raadsels in deze game ook daadwerkelijk raadselachtig.

Fluffy trees

Zéker, de skilltrees in Star Wars Jedi: Survivor zitten vol met fluff en nutteloze opvulling, terwijl de toevoeging van Perks me al helemaal koud laat. Maar tegelijkertijd is er best veel up te graden, verdeeld over een gezond aantal categorieën, en hebben sommige skillpoint-investeringen op z'n minst een leuk experimentje tot gevolg. Dat experimenteren doe je dan wel in gevechten die vaak glitchy zijn, tegen vijanden met AI waarmee vergeleken de Yarianen uit Far Cry 6 echt Einsteins lijken. Maar regelmatig zijn er uitspattingen van enorm spektakel en voel je die powertrip om een Jedi te zijn wel degelijk. Toegegeven gebeurde dat in mijn geval vooral met de ouderwetse één-lightsaber-stance, terwijl er in dit deel nóg vier stances zijn, in afnemende mate van bruikbaarheid. Maar och, om Cal met zo'n lomp crossguardzwaard te laten zwaaien is op z'n minst een cool idee, toch?

De collectibles in Fallen Order deden me echt jack shit, want die minimale veranderingen aan m'n lightsaber die er gedurende 90 procent van de game toch als een rij pixels uitzag, daar kon ik wel zonder. Maar in Survivor zijn er naast deze lightsaber-personalisatie, de vaak weinig interessante Force Echo's en manieren om je robotje DB-1 van uiterlijk te veranderen, ook een paar »

"Steeds meer begon ik de fun van de battles, de puzzels en de (ingewikkelde) exploratie in te zien."





verzamelbare zaken waar ik wél blij van werd. Zo kan je een tuintje beginnen op het dak van Greez' kroeg (je nieuwe thuishonk) met zaadjes die je op de verschillende planeten kan verzamelen, is Cal z'n standaard zakverslappende uiterlijk met aan extreem grenzende resultaten aan te passen en kan je de vijanden die je scant en in je databank opneemt gebruiken voor Holo Chess.

Minder bewijsdrang

Tot slot is het verhaal in Star Wars Jedi: Survivor er wat mij betreft ook op vooruitgegaan. In Fallen Order probeerde Respawn het avontuur van Cal op bijna wanhopige wijze nog enige relevantie te geven in het Star Wars-universum, met een einde dat een beetje triest zat te gillen: 'Ja, niemand die zich deze machtige Jedi weet te herinneren, maar Cal Kestis z'n daden zijn stiekem, in het diepste geheim, VET BELANGRIJK hoor!' In Survivor wordt het allemaal wat bescheidener gehouden en is het verhaal wat meer beperkt tot het universum dat Respawn zélf heeft gecreëerd, dan de films waar het zich tussen afspeelt. Een verstandig besluit, als je het mij vraagt. Qua cameo's uit de rest van het universum valt het tegen en zou ik m'n verwachtingen laag houden, maar er zijn nog een aantal leuke twists naar het einde toe... al zullen de meningen daar ook over verschillen.

Naarmate ik verder kwam in Survivor, had ik steeds meer vrede met die paar keer dat ik op een Meditation Point gespawnd werd midden in een kruispunt van soms wel acht verschillende wegen, waarvan ik echt geen idee had welke naar de hoofdmissie leidde. Langzamerhand begon zelfs boring Bode interessanter te worden en zag ik de gekunstelde metroidvania-elementen als gewoon een game-mechaniek, niet als iets waar ik de interne logica van hoefde te begrijpen. Het duurde lang, en ik moest eigenlijk veel van mijn criticus-instincten uitschakelen, maar steeds meer begon ik de fun van de battles, de puzzels en de (ingewikkelde) exploratie van Star Wars Jedi: Survivor in te zien.

JEDI SURIVAL-TIP 4

Een van de beste units in het holotactics-spel is de Purge Trooper Commander. Maak er gebruik van!

M'N BUDDY DB-1

Star Wars is niets zonder z'n droids, en hoewel ik zelf altijd een wiebelige relatie met ze heb gehad - ze zijn cute als dieren, maar dan zonder emoties, maar ze voelen wel degelijk dingen, maar het zijn machines, maar wel menselijke, maar sommige ook helemaal niet, DUS WAT ZIJN HET?! - ben ik gaandeweg best wel gehecht geraakt aan BD-1. De droid-metgezel van Cal Kestis is klein en schattig, wijkt nooit van z'n zijde, maakt niet te veel herrie en is ook nog eens verdomd handig in allerlei situaties. Bovendien kan je 'm customizen in Star Wars Jedi: Survivor en is het kleine ventje standaard al heel tof ontworpen, dus is DB-1 een van mijn favoriete droids in het Star Wars-universum geworden.

Waarom de f* niet?

Is het raar om te zien dat een Jedi in de ene hand een lightsaber en in de andere een blaster heeft? Ehm, het is op z'n minst... opvallend, hoewel Obi-Wan in z'n meest treurige tijden ook weleens een laser heeft afgeschoten. Maar Kal die een stance heeft waarbij hij een laserpistool en een lichtzwaard 'dual-wield', is precies zo'n idee dat typisch is voor Star Wars Jedi: Survivor en waar de game vol mee zit. Is er een reden voor, buiten 'because it's awesome, dude!' om? Misschien niet, maar maakt het uit? Veel gamers zullen zeggen van niet, want ja, je kan pew-pew en zoom-zoom tegelijk doen. What's not to like! Of liefhebbers, fans, nonchalante observeerders en furieuze fanboys van Star Wars dat ook zullen vinden, dat maakt eigenlijk geen fuck uit. Want die gunnen zichzelf toch altijd het beste, en wat dat beste allemaal kan zijn, daar is onmogelijk rekening mee te houden.



SCORE 71

Respawn heeft met Star Wars Jedi: Survivor een hele hoop coole Star Wars- en gameplay-ideeën bij elkaar gesmeten en daar enigszins krampachtig een geheel van gemaakt. Het resultaat is vaak leuk, maar met meer kanttekeningen dan ik in deze conclusie kwijt kan.

WOUTER



In 30 uur was ik door de campaign heen, waarbij ik de meeste 'Rumors' (sidecontent) heb laten liggen.

30-50 UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
RESPAWN ENTERTAINMENT/ ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

Neo's Art



Als een soort companion piece voor Wouters Star Wars Jedi: Survivor-review, schilderde Neo een ukiyo-e-prent van een Bedlam Raider op de sumi-e-manier. Per slot van rekening zijn veel Star Wars-personages gebaseerd op de Japanse cultuur, dus is dit kunststukje het tegenovergestelde van een stijlbreuk. Moar like een stijlstap in de goede richting!



REVIEW META QUEST

TENNIS LEAGUE VR

Tennis klinkt als een sport die fantastisch moet zijn in virtual reality, en toch zijn er weinig ontwikkelaars die dat weten te realiseren. Er zijn wel zeker een paar vette táfeltennisgames in virtual reality te vinden, zoals VR Ping Pong Pro en Eleven Table Tennis. Dit werkt prima, omdat je ten eerste zo goed als stilstaat. Je doet hooguit een stapje opzij; een tafeltennistafel is niet heel breed.

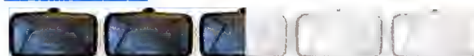
Ten tweede komt er niet zoveel kracht kijken bij het spelen van tafeltennis, wat zich goed vertaalt naar motion-controllers, die ongeveer hetzelfde wegen als een tafeltennisbatje. Ook krijg je niet heel veel feedback van het balletje door het batje heen. Dit werkt allemaal compleet anders bij de normale variant van tennis, die toch wat lastiger is om lekker speelbaar te krijgen in VR. Tennis League VR doet een nieuwe poging.

Zo is het speelveld veel groter, en om die te doorlopen kun je in Tennis League VR kiezen voor een smooth-motion- of een teleport-optie. En ik moet zeggen dat ondanks dat ik eigenlijk altijd de voorkeur voor smooth-motion heb in VR-games, het teleportsysteem in dit geval beter is. Je kunt namelijk sneller reageren en op de juiste plek gaan staan, zodat je meer tijd hebt voor het terugslaan van de bal. Dit 'probleem' van tennis in VR is dan ook prima opgelost, maar wat ook Tennis League niet voor elkaar krijgt is een realistisch gevoel van een tennisracket in je handen hebben en de weerstand die je voelt als je de bal raakt. Je bent in de lucht aan het meppen en dus heb je werkelijk geen flauw idee hoe hard je de virtuele bal raakt. In het echt zit er een groot verschil tussen de kracht die er op je handen en armen komt te staan als je de bal net over het net, of juist in het uiterste puntje van het veld wil slaan. Hoe vertaal je dat naar VR?

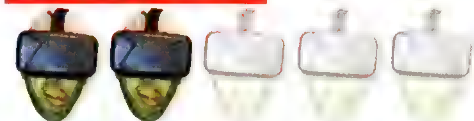
Ook Tennis League heeft helaas het antwoord niet en wordt daardoor slecht speelbaar. Het is zo goed als onmogelijk om de bal exact te plaatsen waar je wil en daar komt nog eens bij dat je niet wordt verplicht om daadwerkelijk een zwaaiende beweging te maken zoals met een racket. Je behaalt zelfs betere resultaten als je de bekende simpele Wii Sports-beweging met je pols maakt.

Erg jammer, want Tennis League ziet er verder keurig verzorgd uit en er zit genoeg singleplayer- en multiplayercontent in. Misschien moeten we tennis in VR gewoon vergeten en lekker gaan tafeltennissen, want zonder feedback van de bal werkt het niet lekker. Daarom zijn er bijvoorbeeld ook veel leuke minigolfgames in VR, maar geen normale golfgames.

SCORE:



KOTSGEHALTE:







REVIEW | META QUEST/PC VR

A KNIGHT IN THE ATTIC

Speelde je vroeger bij oma op zolder met oud speelgoed? Dan is A Knight in the Attic waarschijnlijk een onmisbare nostalgische ervaring, maar ook als je dat nooit hebt gedaan is dit een geinige game. A Knight in the Attic is een game in een game. Je zit namelijk met je virtuele personage op de zolder van je oma en speelt daar een spelletje dat ik zou omschrijven als een kruising tussen een flipperkast en een adventure, waarbij je gebruik maakt van een oldschool concept.

Ken je zo'n doolhof dat je moet kantelen om er een balletje doorheen te krijgen? Die bestonden vroeger al in zakformaat, maar er zijn ook behoorlijk grote versies waar je echt twee handen voor nodig hebt. Dit is in feite een game waarbij je een klein poppetje dat een balletje heeft als voeten, door de wereld moet zien te loodsen door te kantelen.

De wereld is daarbij veel groter dan het doolhof dat je in je handen hebt, wat betekent dat je steeds dus maar een gedeelte ervan ziet en moet onthouden waar bepaalde dingen zich bevinden. Dit is erg cool gedaan, en omdat je een soort van de wereld in kijkt vanaf boven zie je heel goed wat het kantelen van de wereld doet en wat voor effect dat heeft op de beweging van het balletje/personage.

Daarnaast kan je af en toe dingetjes in het doolhof veranderen door gebruik te maken van objecten in de zolder waarin je zit. Dit is soms een onderdeel van een puzzeltje, wat erg leuk is om te ontdekken en uit te pluizen. Ik wil ze eigenlijk niet spoilen, maar om je een voorbeeld te geven kan je het water in het level laten stijgen als je een kopje water gebruikt dat je op zolder vindt. Op deze manier wordt er leuk gebruikgemaakt van het game-in-een-game-principe.

Er zit behoorlijk wat uitdaging in de game, maar helaas is de tracking niet perfect. Je moet soms juist heel secuur kantelen, maar het werkt niet altijd even goed. En misschien nog wel irritanter is dat je regelmatig per ongeluk het balletje/personage oppakt. Hiermee reset je het level en moet je dus helemaal opnieuw beginnen. Hopelijk kan dit gefixt worden met een update! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



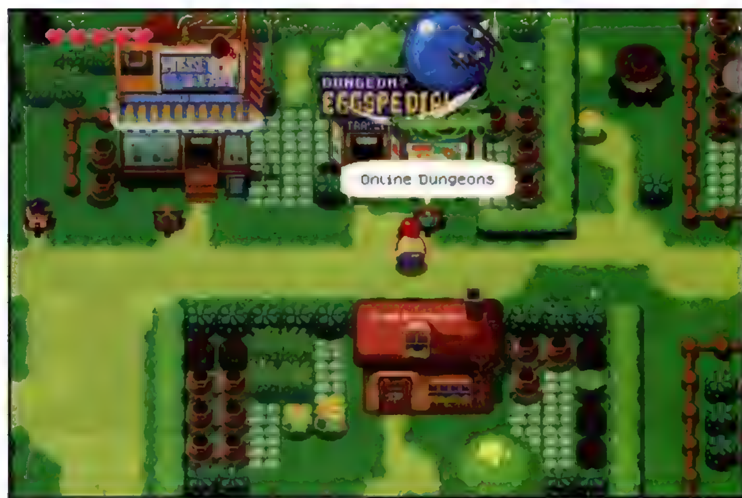




OOK GESPEELD

GENOEG VERTIER BUITEN DE TRANEN VAN HET KONINKRIJK





(NIET ZO) SUPER ZELDA MAKER



Titel: Super Dungeon Maker
Platform: PC, Switch
Prijs: 19,99

Al sinds Super Mario Maker wordt er geroepen om een vergelijkbare bouwgame in de Zelda-franchise. Het leek erop dat die er – soort van – kwam met de remake van Link's Awakening, maar dat bleek een natte scheet te zijn. Het is dus aan Super Dungeon Maker, een Kickstartergame, om dat gat op te vullen.

Als deze game één ding bewijst, is dat het lastig is om een toegankelijke bouwgame te maken. Super Mario Maker is niet alleen goed omdat het een zee aan mogelijkheden biedt, maar ook omdat het nietsnutten zoals ik aan de hand van leuke tutorials (in dat geval een duif) langzaam leren bouwen. Helaas geeft Super Dungeon Maker je alleen een introductie-dungeon om je te laten proeven van de mechanics, om je daarna min of meer los te laten in de wereld. Er zijn wat NPC's die je tips geven en een Playground waar je vrij letterlijk kunt spelen met alle onderdelen, **maar het echte werk moet uit jezelf komen**.

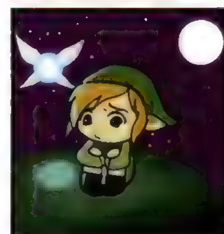
Het aantal opties is daarbij best oké. Je hebt typische Zelda-elementen als kisten, sleutels, vijanden en zelfs schakelaars die bijvoorbeeld blauwe en rode obstakels bewegen – de game steekt zijn inspiratie niet onder stoelen of banken. Ook kun je spelen met eindbazen en verschillende etages en verschillende soorten paden aanleggen, maar ik ben ook weer niet weggeblazen door het aantal opties en hoe die met elkaar interacteren.

De onlinefuncties laten zien wat daadwerkelijk creatieve mensen ermee kunnen, en daar zitten best grappige dingen tussen. Momenteel is het meest gelikete level een geinige golf-/schuifgame, **maar je hebt ook dingen als remakes van het Link's Awakening-labyrinth en de intro van Tears of the Kingdom**. Dat likesysteem is overigens ook wel nodig, want er zit een hoop trash tussen. Levels maken is écht een vak apart.



Daarmee is Super Dungeon Maker een geinige game, maar niet per se iets wat ik boven Mario Maker of een oldschool Zelda zou aanraden. Het werkt – en de kippige protagonist Fink ziet er trouwens geinig uit – maar het voelt alsof er meer in had gezeten.

OORDEEL:





ER WAS EENS EEN HADES MET CO-OP



Stel je voor dat **Hades met verschillende soorten personages in co-op** te spelen zou zijn. Wat mij betreft een knetterinteressant concept, en Ravenswatch komt verrassend dicht in de buurt van het verwezenlijken hiervan...

Net zoals Hades is dit dus echt een knappe game. Als in dat ik 'm op alle gebieden mooi vind, van het character- en creature-design, tot aan de muziek en de algehele, cartoon-coole stijl. **Nou moet je niet dezelfde sexy voice-acting verwachten**, want qua verhaal is Ravenswatch vooralsnog lang niet zo uitgebreid en diep als Hades, maar qua gameplay(loop) is het zeker vergelijkbaar.

We hebben hier namelijk ook te maken met een top-down hack 'n slash roguelike, waarin je door middel van allerlei upgrades je eigen build kan maken. In de praktijk betekent dat, anders dan in Hades, dat je al je specials en moves al vanaf het begin hebt en ze gaandeweg op allerlei manieren aanpast, want **de afwisseling in Ravenswatch hangt grotendeels vooral samen met de verschillende soorten verdomd charmante personages.**



Prachtige poppetjes zijn de speelbare personages in Ravenswatch, en ze spelen stuk voor stuk op vergelijkbare, maar zeker onderscheidende manieren. Wat ze daarnaast zo bijzonder maakt, is dat het personages zijn die we allemaal wel kennen: roodkapje, Beowulf, de Rattenvanger van Hamelen en Elsa... ehm, de sneeuwkoningin. Maar dan wel met een unieke slinger eraan, want **Scarlet aka Little Red Riding Hood is een weerwolf** en Beowulf heeft een draakje op z'n schouder die z'n aanvallen kan opspicen met vuur.



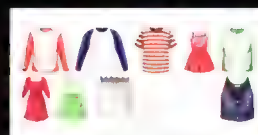
Erg leuk bedacht en wat er bovendien voor gezorgd heeft dat ik Ravenswatch als een malle wilde spelen, is dat er twee ontgrendelbare personages zijn: Aladdin, de welbekende dief, en Melusine, die doet denken aan een kwaadaardige zeemeermin, oftewel een sirene. **Als ik ergens gek op ben en iets vaak mis in bijvoorbeeld fighters, dan zijn het wel unlockable characters**, en aangezien de personages in Ravenswatch letterlijk en figuurlijk de ster van de show zijn, verheug je je ook echt op deze nieuwe toevoegingen aan de game. Bonus is dat het verre van makkelijk is om de drie aktes uit te spelen en beloond te worden met nieuwe sprookjesstrijders, maar elke run is leerzaam en belonend, dus Ravenswatch houdt je prima bezig.

Reken maar dat ik Ravenswatch speel totdat hij uit Early Access is en ik 'm kan reviewen, want dit is vooralsnog **een game die trots thuishoort in mijn felbegeerde 'lekkere spelletjes'-categorie.** To be continued dus, en ik raad jullie ook ten harte aan deze ietwat uitgeklede Hades in de gaten te houden.

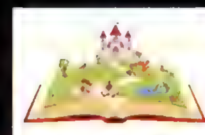
OORDEEL:



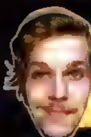
+



-



BIG FUCKING NIGHTMARES



Titel: **Bramble: The Mountain King**
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 29,99

Het gebeurt niet vaak dat ik, voordat ik aan een game begin om 'm te reviewen, een appje krijg van Wouter waarin hij me via via een content-warning geeft. Iemand in zijn contactenlijst **noemde de thema's in deze game "deeply fucked up" en vond het grenzen aan "trauma porn"**. Tja, menig gamer zou daarna afhaken, maar aangezien horror voor mij vaak niet fucked up genoeg kan, werd ik alleen maar benieuwder naar Bramble: The Mountain King. Eindelijk weer een horrorgame die mijn 'core shaket'?

Het duurde niet lang voordat ik doorkreeg waarom uitgerekend voor deze game zo'n waarschuwing mij vond. Bramble is gebaseerd op de naarste sprookjes die noordse folklore te bieden heeft, en centraal staat een klein jongetje. Ja, een horrorplatformer met een klein jongetje in de hoofdrol; klinkt bekend. Maar waar het in Little Nightmares nog enigszins ambigu is of we te maken hebben met een daadwerkelijk jongetje van vlees en bloed, en veel van de behandelde thema's het abstracte naderen, is dat in Bramble wel anders. Olle, zoals hij heet, **is van vlees en bloed, en je zult dat vlees en bloed regelmatig uiteen zien spatten** als je weer eens van een platform af dondert of gegrepen wordt door een grotesk sprookjesfiguur.



Om het nog erger te maken bevat Bramble een hoop pure en schattige momenten. Olle heeft een oudere zus genaamd Lillemor en aan het begin van de game lijken ze een leuk leven te leiden, daar in het sprookjesbos. Zo is een van de eerste dingen die je moet doen het vinden van een aantal kaboutertjes. Later in de game wordt veel van die schattigheid gebruikt als basis voor een schel contrast: om je keihard de harde realiteit van Olle's bestaan in te trekken: Lillemor is ontvoerd door een reus, en jij moet haar redden. **Veel van de kaboutertjes worden gevangengenomen - gevangen gnomen, wat hou ik toch van taal -** of sterven een betekenisloze dood in een berenval terwijl Olle toekijkt. Het is vies, het is rauw, het is keihard, maar 'trauma porn' is zeker niet een begrip dat ik ervoor zou gebruiken.

Bramble: The Mountain King vertelt namelijk, nog meer dan Little Nightmares, een duidelijk verhaal met een begin, midden en einde. Hoe verder je gaat, hoe meer fucked up de thema's worden – er zijn weinig games die een babylijkje aan je durven tonen, laat staan ermee weg komen –, maar ze worden niet voor niets behandeld. Olle leert een hoop over zichzelf, worstelt met de snelle beslissingen die hij moet nemen, lijkt regelmatig een punt te bereiken waarop hij niets anders kan dan opgeven, maar telkens weer krabbelt hij overeind om zijn zus te redden. Regelmatig is hij het enige lichtpuntje in het duister – dat is letterlijk je wapen in deze game –, en aan duisternis geen gebrek. **En zo vertelt Bramble: The Mountain King een naar, maar ergens ook mooi en vooral aangrijpend verhaal.**

DE VONK SLAAT OVER

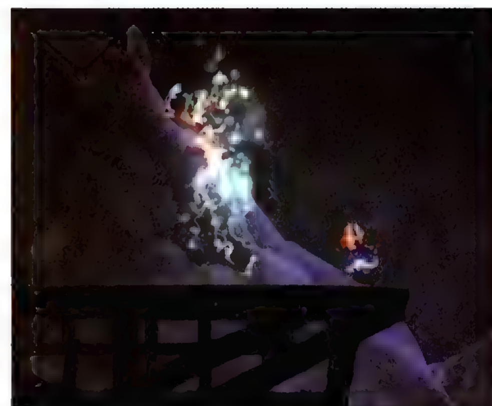


Titel: **Teslagrad 2**
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 19,50

Verrassing! Deeltje twee van Teslagrad werd tijdens de afgelopen Indie World-presentatie van Nintendo plots uitgebracht. En dat terwijl ik toch best lang naar die game heb uitgekeken. Het vorige deel verscheen immers tien jaar geleden. Ik bedoel, een **magnetisch metroidvania-avontuur met een prentenboek-achtige artstijl, IN NOORWEGEN?** Hoe kan ik daar niet naar uitkijken?!

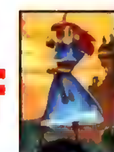
In Teslagrad 2 speel je als Lumina, een meisje met hele grote ogen die over elektrische krachten beschikt, ook wel een 'Teslamancer' genoemd (cool). Zoals wel vaker het geval is bij Teslamancers, begint het verhaal van Lumina doordat ze uit de lucht wordt geschoten door een zeppelin vol Vikingen, **om vervolgens de wildste avonturen te beleven in een wereld vol magische beesten (??)**. Oké, misschien moeten we het verhaal van de game maar even achterwege laten en het over de gameplay hebben, daar is namelijk verdraaid weinig mis mee.

Het aantal nieuwe vaardigheden is namelijk fantastisch, waardoor de traversal van de game nog lekkerder is geworden. Glijden, springen, vliegen, surfen; het kan allemaal. Zeker wanneer je het einde van de game nadert is het platformgedeelte haast vlekkeloos. **Onze andere elektrische vriend, Cole MacGrath, zou trots zijn.** Fack, nu wil ik een nieuwe Infamous-game. Al kunnen sommige bewegingspuzzels in Teslagrad 2 ook behoorlijk frustrerend zijn omdat ze toch niet zo makkelijk blijken als je op voorhand dacht, en er behoorlijk wat pogingen voor nodig zijn. Dit zijn overigens wel de momenten waar je de besturing echt onder de knie krijgt, iets wat je in de redelijk leuke baasgevechten wel nodig gaat hebben. **Het is jammer dat de ontwikkelaar niet wat meer risico durft te nemen** en het verhaal van de game zo matig is, anders hadden we hier te maken met een heus pareltje.

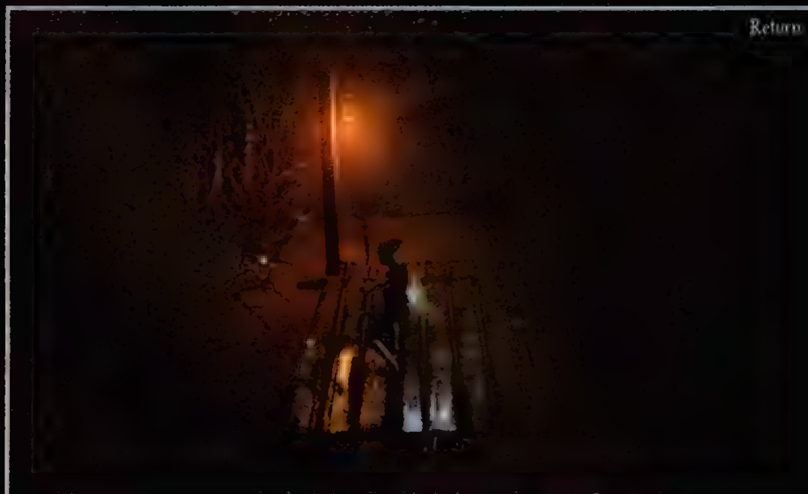




OORDEEL:

 +  = 





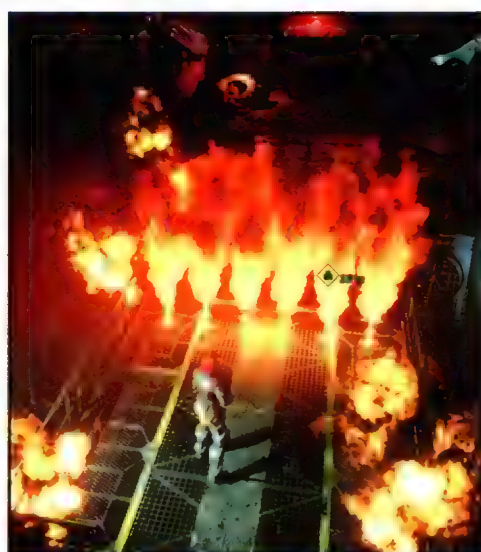
Het verhaal komt niet helemaal uit de lucht vallen: veel van de wezens die Olle tegenkomt op zijn avontuur zijn gebaseerd op noordse folklore, en deze game maakt er fantastisch gebruik van. Niet alleen zijn de wezens zelf eng genoeg om je hartslag flink te verhogen, vaak wordt na een ontmoeting met hen hun achtergrondverhaal verteld via sprookjesboeken die je in de spelwereld aantreft. Zo word je niet gespoild, en krijg je toch een beetje – vaak hartverscheurende – context mee. **Puik gedaan, net als de voice-over die het overkoepelende verhaal aan elkaar praat**, trouwens.

Ook over de graphics ben ik wel te spreken, zeker omdat we te maken hebben met een indiestudio, al houdt mijn lof daar wel op. Want gameplaytechnisch heeft Bramble: The Mountain King niet heel veel te bieden, en dat is wel jammer. Het is een platformer à la Little Nightmares en doet ten opzichte van die game niets nieuws. Ook zijn er een hoop technische oneffenheden, een paar rare bugs en twijfelachtige controls. **Het is soms onduidelijk welke kant je nou op moet rennen** omdat de camera regelmatig van positie wisselt, waardoor ik vaak van platformen af donderde of vol tegen muren aan sprong. De baasgevechten worden daarnaast interessant gehouden door hun presentatie, niet door de gameplay zelf – bij menig gevecht werd ik juist gefrustreerd omdat je via trial & error moet ondervinden wat de game precies van je verlangt.

Daar staat tegenover dat Bramble een vrij korte game is, **je speelt 'm in pakweg vier uurtjes wel uit**. En dat is fijn, want veel van de tegenvallende gameplay momentjes blijven daardoor nooit zo lang plakken dat je er echt boos om kunt worden. Bramble: The Mountain King is niet perfect en ook zeker niet altijd doodeng, maar z'n fantastische gebruik van folklore en het overkoepelende verhaal zorgen ervoor dat de game me nog lang bij zal blijven.

SCORE 76





EEN STAP VERWIJDERD VAN REALITY



Titel: Showgunners
Platform: PC
Prijs: 28,99

Showgunners heeft echt een slim concept verzonnen om een turn-based game aan op te hangen: je personage, Scarlett genaamd, doet mee aan een knetter gewelddadige reality show in de stijl van The Running Man. **Ken je die film uit 1987 met Arnold Schwarzenegger in de hoofdrol**, gebaseerd op een boek van Stephen King, toen bekend onder zijn pseudoniem Richard Bachman? In de dystopische toekomst van deze verfilming - wat voor ons, grappig genoeg, zes jaar geleden is -, krijgen ter dood veroordeelde gedetineerden de kans op verlossing als ze een moordlustige spelshow weten te overleven.

Het verhaal van Showgunners doet ongeveer hetzelfde, en het past zo simpel in de set-up van de game dat het gewoon briljant is. **Elke aflevering van de realityshow genaamd Homicidal All Stars is een level** waar Scarlett en haar team levend doorheen moeten zien te komen door vallen te ontlopen, handtekeningen uit te delen en 'defenders' te verslaan. Zodra je deze moorddadige modderfokkers tegen het lijf loopt, switcht Showgunners naar turn-based-modus en krijg je te maken met een vrij basale versie van het bekende (voor mij dan) cover-based-om-de-beurt schietwerk dat beroemd is gemaakt door XCOM. Vrijwel dezelfde regels, maar dan met wat showy peper in de reet.

Terwijl je van aflevering naar aflevering gaat, kom je als speler meer te weten over het pijnlijke achtergrondverhaal van de getergde Scarlett, die trouwens steeds beroemder wordt en sponsors unlockt waar ze upgrades voor krijgt. Daarnaast zijn er nieuwe wapens, implantaten (nee, geen botox), items en een skilltree om je characters mee te verbeteren, waarmee dit **best een lekker pakketje** is geworden voor de B-game die het is. Beter dan de meeste realityshows, in ieder geval!

OORDEEL:



PU 347 LIGT 5 JULI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- IS JURJEN DRUK NAAR IEMAND OP ZOEK IN RIOLERINGEN EN PIJPLEIDINGEN. WIE HOOPT HIJ TE VINDEN?
- HEEFT RAF BLIJKBAAR DE MEMO NIET GEKREGEN EN IS HIJ TOCH NAAR LOS ANGELES GEGAAN.
- HEBBEN WE SPECIALE HULP VAN BUITENAF INGESCHAKELD OMDAT NIEMAND VAN ONS KAN STRAATVECHTEN.
- HOOPT MARVIN DAT HET PERSONAGE WIENS NAAM KLINKT ALS LOSKOMEND SLIJM, NIET OOK ZO SPEELT.
- DUIKT WOUTER DE DARK IN, WAAR ZIJN FAVO XENOMORPHS HOPELIJK MET RESPECT BEHANDELD WORDEN.
- ZOEKEN WE NOG IEMAND DIE ZICH KAN HERINNEREN HOE HET WAS OM MET DINO'S NAAR SCHOOL TE GAAN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



PERSKIT VAN DE MAAND!

Ja, dit is een lekker pakket hoor, en zo zien we ze graag. Zo'n waterdichte tas vol met Dead Island 2-futsels! Cocktailsetje is leuk, T-shirtje is leuk, maar die slippers zijn fantastisch. Bijna jammer dat we deze weg hebben gegeven bij ons op Instagram.

YO!DM

Onze inbox stroomt over van vragen van mensen die graag antwoord willen hebben, want zo werkt dat met vragen. We hebben er zelfs een rubriek voor op onze site, maar de echte parels bewaren we natuurlijk voor deze pagina's.

Hey power unlimited hebben jullie nieuws over ps5 pro

De laatste geruchten roeptoeteren dat deze eind 2024 bij scalpers te scoren moet zijn.

ik moet werken bij jullie. mijn cv is niet nodig. ik game vaak en ben fucking grappig. neem mij aan🤝

Neem een extra schoen mee op je eerste werkdag!

Hoi ik heb een vraagje bij wie zou ik moeten mailen op om te vragen of pink panter paspoort naar avontuur en hocus pocus pink weer uitgebracht kunnen worden op switch!?? Kom er niet uit!😅



Toen deze games uitkwamen bestonden er nog geen e-mailadressen, dus we weten het ook niet.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED





ROG ALLY

Vlak voordat dit magazine naar de drukker ging, kwam de ROG Ally binnen, dus willen we 'm toch even snel aan je laten zien. Qua formaat vergelijkbaar met de Steam Deck, maar qua specs wel wat steviger. En de machine draait natuurlijk op Windows 11. Voor nu gaan we doen wat je op dit ding moet doen, en dat is spelen. Onze eerste indruk kan je vinden bij ons op PU.nl.





FRAMEDROP

JORDI PETERS







QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wat voor simulator is Starfield?**
A) Een NASA-simulator.
B) Een Han Solo-simulator.
C) Een SpaceX-simulator.

2 **Waar word je door geholpen in Haunted Chocolatier?**
A) Chocolaatjes.
B) Junimo's.
C) Geestjes.

3 **Waarom zou Naughty Dog niemand een plezier doen met hun Jak 4?**
A) De game was te realistisch.
B) The Jak of Us bekte niet lekker.
C) De game was niet realistisch genoeg.

4 **Wat is Rogina's favoriete Wonderland-adaptatie?**
A) Ravenlok.
B) Disney's Alice in Wonderland.
C) Alice: Madness Returns.

5 **Waar vloog Florian deze maand heen?**
A) Ibiza.
B) Mallorca.
C) Tenerife.

6 **Naar welke games keek Nintendo voor Tears of the Kingdom, volgens Peter?**
A) Call of Duty en Dead Space.
B) Sackboy en Tony Hawk's Pro Skater 2.
C) Minecraft en de Souls-games.



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN

PAKKET VAN THE FLASH

MET 2 FILMTICKETS, STATIONARY SET, A5-NOTEBOOK, DRINKFLES, SPORTTAS, HOODY EN HORLOGE.

GESCHREVEN DOOR
BESTSELLER-AUTEURS
MARCEL
VAN DRIEL
EN
MANON
UPHOFF

VOOR WIE
ÉCHT NIET
MEER KAN
WACHTEN
OP DE GAME

LEES & ONTDEK

de verborgen verhalen

ACHTER

SKULL AND BONES

SCAN EN LEES VIA DE
UBISOFT SPECIAL-APP





nbd biblion

